

SoftBank Creative ゲーマガ

miles plus／編

SoftBank Creative

ISBN978-4-7973-6559-7
C0076 ¥1900E

9784797365597

定価 本体1,900円 +税

1920076019005





パタポンたちは、セカイの果てを目指し続けていた。
多くの困難に見舞われながらも、海を越え、橋を築き、
またもや、未知なる大陸へと足を踏み入れた。

そこは、【呪いの大地】と呼ばれ、
とても古い伝説が残される荒れ地であった。

目につくものすべてが死に絶えた荒れ地で、
パタポンたちは、天をつく巨大な壁にぶち当たった。

セカイの果てを目指すためなら、立ちはだかるもの
すべてを破壊してでも、先を目指さねばならない。

三日三晩、パタポンたちは巨大な壁を攻撃し続けた。

同じ頃、メデンは、【呪いの大地】に残されたとても
古い伝説を調べていた。パタポンたちが敬う【たて】
【やり】【ゆみ】の英霊は、三英雄【パタポンズ】として、
【悪しきもの】とこの地で戦った。
【悪しきもの】の力は、【パタポンズ】を圧倒して、
パタポン族は絶滅の危機に瀕した。
その時、名もなきヒーローが、異セカイから来訪する。
ヒーローは、【パタポンズ】と力を合わせ、
【悪しきもの】を追い詰め、呪いの大地で
巨大な【箱】に封印した。

パタポンたちが攻撃している巨大な壁こそ、
【悪しきもの】が封印された【箱】だったのだ。

メデンが、巨大な壁に攻撃を続けているパタポンたち
止めに来たまさにその時、、、

巨大な壁と思われた【箱】がひび割れて、
封印されていた【悪しきもの】は再び解き放たれた。

——以来、どれほどの月日が経過したことか。

降りしきる冷たい雨の中、時に鳴り響く雷鳴に、
無残にも石に成り果てたパタポンたちが映し出される。

封印が解かれて、フタの開いた巨大な【箱】。

残された最後の希望は、パタポン族を導く神の訪れを
今か今かと待ちわびていた。



PATAPON 3 パタポン

公式パーフェクトガイド

もくじ

パタの章 システム解説

ポンの章 クラス紹介

ドンの章 クエスト攻略

チャカの章 データ解析

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

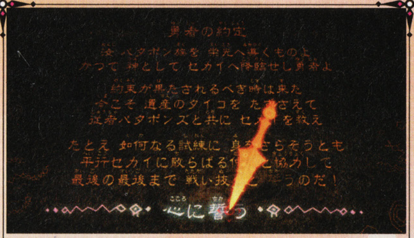
パタの章
システム解説

進軍の基礎知識

ここでは本作をプレイするうえで理解しておきたいゲームの目的や流れ、遊び方、通信モードの基本的な事柄について解説する。

「悪しきもの」を再び封印せよ

パタポンたちが箱を破壊したことにより封印されていた「悪しきもの」はセカイに解き放たれ、家宝の旗の力により難を逃れたはたポン以外は皆石へと変えられてしまった。箱に残った最後の希望、シルバーほしポンの導きにより神の写し身として蘇ったヒーローは、英雄の灰によって石の呪いを解かれたパタポンズを引き連れて戦いの旅に出る。目的はセカイに散らばった「悪しきもの」を倒し、再び封印すること。果たしてパタポン族に平和は訪れるのか。



NEW GAMEで本作を始めると、従者パタポンズとともに最後の最後まで戦い抜くことを心に誓うことになる。

リズムに合わせてタイコを叩く

本作で重要なアイテムになってくるのがタイコだ。パタポンズを動かすには、PSPの□○×△のボタンに割り振られた4つのタイコをリズムに合わせて叩かなければならない。決められた順番とリズム〔➡P.016〕で叩いて命令することで、それに合わせた行動をパタポンズが実行する。まずはどのボタンに何のタイコが割り振られてるか覚えよう。なお、コマンドの命令と実行は4拍子毎に繰り返されるが、オプションで設定しておけば実行中も新たに命令可能だ。



ゲーム開始直後ははたポンがパタのタイコを叩いてくれるので、4拍目に○ボタンでポンのタイコを叩こう。

●ボタンとタイコの組み合わせ



基本的なゲームの進め方

本作はマスターオベリク〔➡P.014〕からクエストを選んで出撃し、クリアすることでゲームが進んでいく。クエスト中はヒーローとパタポンズに命令し、立ちはだかる敵を倒してゴールに到達できればクエストクリアだ。それぞれのクエストには開放条件があり、特定のクエストをクリアすることで次のクエストを選べるようになる。新しいクエストにどんどん挑戦していこう。なお、クエストに失敗してもペナルティは一切ないので、気軽に出撃してOKだ。



すべてはマスターオベリクでクエストを選ぶところからスタートする。選択可能なクエストに出撃しよう。

フリークエストでパタポンズを強くしよう

クエストには物語が進行するストーリークエストと、物語には直接関係のないフリークエストの2種類がある。ストーリークエストは1度クリアするとEndと表示され挑戦出来なくなるが、フリークエストは何度でも出撃可能だ。ストーリークエストに出現する敵が強くてなかなかクリアできないときは、フリークエストに挑んでアイテムや経験値を手に入れパタポンズを強くしよう。なお、フリークエストのなかには1人ではクリアできないほど難しいものもある。

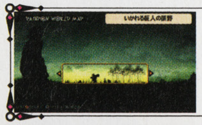


すこポンクエスト〔➡P.013〕やマル専クエスト〔➡P.030〕と呼ばれる特別なフリークエストは難しい。

●ゲームの流れ

クエストに出撃

アジトのマスターオベリクからワールドマップに出て、ストーリークエストでもフリークエストでも、行きたいクエストを選択する。ヒーローとパタポンズの装備などを整えたら出撃だ。


ワールドマップには多くのマップがあり、それぞれのマップに複数のクエストが存在。

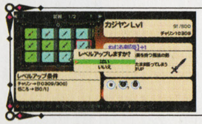
アイテム&経験値ゲット

クリア後は宝箱から装備品をゲット。拾ったアイテムやチャリン、経験値もクエスト後にまとめて入手できる。なお、ユニットのLvに合ったクエストに挑戦するほど得られる経験値は多くなる。


クエストをクリアできなくても、敵を倒したり障害物を破壊した経験値は入手可能だ。

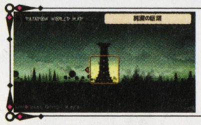
ユニットを強化

新しく手に入れた強い装備やセットスキルをキャンバで変更してユニットのステータスを強くする。クエストで入手したチャリンや素材があれば、カジヤンで装備品を鍛えてさらに強化も可能。


ユニットの強さはLvだけで決まらない。チャリンや素材を惜しまず装備品も鍛えよう。

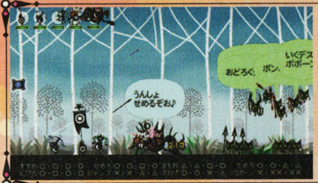
上位のクエストへ

装備もLvも充実し、ユニットが強くなってきたら上位のクエストに挑戦だ。クリアできないときは、また少し下のクエストを繰り返し、アイテムや経験値をゲットしてから再度挑んでみよう。


ワールドマップでカーソルを右に移動し、行き止まりにあるのが1番新しいマップだ。

シングルプレイとマルチプレイ

1人で遊ぶシングルプレイのほかに、通信を使ってほかのプレイヤーと協力するマルチプレイ〔➡P.030〕の2種類の遊び方がある。シングルプレイでは英雄の灰によって復活したヒーローとパタポンズを率いて戦い、各ユニットが同じコマンドによる命令を聞くので、パーティー全体が同じ動きしかできない。マルチプレイでは、プレイヤーが操作するヒーローたちで最大4人のパーティーを編成でき、それぞれのプレイヤーが自由にコマンドを入力できる。これにより、盾系のヒーローが防御しながら槍系のヒーローが攻撃をするなど、違うコマンドによる命令を同時に実行することが可能になる。


シングルプレイでは、攻撃行動中は防御ができず、敵の攻撃を防げない。


強敵には、守りながら攻めることが可能なマルチプレイで挑んでみよう。

プレイヤーをつなぐ2つの通信モード

マルチプレイを行う通信モードには、アドホックモードとインフラストラクチャーモードの2つがある。アドホックモードは本作を持っている友だちが集まったときに使えるモードで、近くにいるプレイヤーと一緒に遊べる。インフラストラクチャーモードは友だちが離れた場所にいる場合や、見知らぬ人と遊びたいときに使えるモードで、PlayStation®Networkを通じて遠くにいるプレイヤーと遊べる。なお、後者は事前にネットワークに関する設定が必要だ。

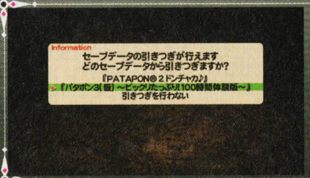


通信を使ってマルチプレイをする場合は、PSP本体のワイヤレスLANスイッチをONにしておく必要がある。

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

前作や体験版からの引き継ぎ

タイトル画面でNEW GAMEを選んで新しいゲームを始めるとき、勇者の約定を心に誓う。このとき、同じメモリースティックに入っている前作『PATAPON2®ドンチャカ♪』か、体験版『パタポン3（仮）～ビックリたっぷり！ 100時間体験版～』のセーブデータから内容を引き継いでプレイするかが問われる。ここでセーブデータを選択すると、前作のセーブデータからは神様（プレイヤー）の名前を、体験版からは名前のほかに持っている素材とチャリンを引き継げる。また、セーブデータを引き継いだ場合は、特典ヘルムの「疾風のシュバパッカプト」をもらえる。



引き継ぎを行えるのは、ゲームを始めたこのタイミングだけだ。



「疾風のシュバパッカプト」を装備すると、攻撃速度が速くなる。

偉大なる英雄のアジト

ヒーローとパタポンズが冒険の拠点として使用するアジト。ここではアジトに用意されている各施設の役割と使い方を紹介する。

パタポンズの拠点となるアジト

呪われた大地を抜けてシルバーほしポンに連れてこられた洞窟が、これからヒーローとパタポンズがセカイを旅するための基点となるアジトだ。かつて伝説の英雄たちが「悪しきもの」と戦ったときにも根城として使った場所で、冒険の準備に役立つ様々な施設が揃っている。最初は選択できないものもあり、ゲームを進めていくなかで徐々に開放されていく。どれも本作を遊ぶうえで欠かせないものばかりなので、それぞれの役割と使い方を理解し、活用しよう。



施設を初めて選択したときに、シルバーほしポンが簡単な説明をしてくれる。最初に一通りチェックしよう。

●アジトと施設

ヒーローゲート
異セカイをつなぐゲート。ほかのプレイヤーとマルチプレイをするときは、ここからネットワークに接続する。

エンターク
ヒーローが集まる場所。チーム管理やチャット内容の変更など、マルチプレイ用の機能が集約されている。

すこポン
望遠鏡を覗いてアジト周辺を見張っているパタポン。まれにすごい発見をするので、こまめに話しかけよう。

バトルゲート
マルチプレイ限定で使用する対戦プレイ用の出撃ゲート。選べるクエストはストーリーの進行によって異なる。



カジヤン
装備品を鍛えるための施設。素材やチャリンを持っていれば、特定の武器や防具のLvを上げて強化できる。

アルマリ
持っているアイテムや、TIPSを確認できる施設。いらない物を解体することで素材やチャリンを得られる。

キャンパ
ユニットのクラスや装備、セットスキルなどを変更できる施設。また、現在のステータスもここで確認できる。

マスターオベリク
クエストに出撃するためのゲート。ワールドマップから行きたいマップを選択し、挑戦するクエストを選ぶ。

カジヤンで装備品を鍛えて強くなる

クエストの「進軍と攻撃の訓練」をクリアすると選択できるようになる施設で、装備品〔➡P.026〕を鍛えてLvを上げることができる。装備品はLvが高いほど攻撃力や防御力の数値がアップするのはもちろん、ノックバック発生率や対炎など、状態異常の発生率と抵抗率、守備時と攻撃時のダメージ補正率の値も変化する。なお、カジヤンで装備品を鍛えるには、クエストやアルマリで入手した素材やチャリンが必要だ。使う量は鍛えたい装備の種類とLvに応じて決まる。また、カジヤン自体にもLvが存在する。



カジヤンで鍛えられる装備品は武器と防具のなかでも一部のものだけだ。そのため、カジヤンに入ったときに表示される一覧は鍛えられるものだけになっている。

ヒーローゲートで仲間と出会う

エンタークで自分のチームを作成すると使えるようになる異セカイへのゲート。ほかのプレイヤーのアジトに行ったり、自分のアジトに招いたりでき、マルチプレイ〔➡P.030〕で遊ぶときには必ず利用することになる施設だ。

自分のアジトにほかのプレイヤーを招いた場合は自分がホストプレイヤーとなり、クエストの選択など様々な決定権を持つことになる。ほかのプレイヤーのアジトに行った場合はクライアントプレイヤーとなり、ホストプレイヤーが用意した環境でマルチプレイに参加する。



自分のアジトにほかのプレイヤーを招いている状態のときはヒーローゲートが開いている。マルチプレイを終了するには、もう一度ヒーローゲートを選択しよう。

●ほかのプレイヤーと出会うまでの流れ

ホストかクライアントか選択
ヒーローゲートを選択したら、よそのアジトへ出かけてクライアントプレイヤーとしてマルチプレイに参加するか、ホストプレイヤーとなってほかのプレイヤーを招くかを選択。

他のアジトへ → **通信モードの選択**
クライアントとしてアドホックモードとインフラストラクチャーモード、どちらの通信モードのアジトに行くかを選択する。

- **アドホックモード** → **アジト一覧から、入りたいアジトを選択**
- **インフラストラクチャーモード** → **アジト訪問の目的を選択**
マルチプレイで遊ぶ目的を用意されている選択肢から選ぶ。その後、オートマッチングでアジトを決めるか、アジト一覧から選ぶか選択する。

ここへ招く → **通信モードの選択**
ホストとして、アドホックモードとインフラストラクチャーモード、どちらの通信モードでアジトを開放するかを選択する。

- **アドホックモード** → **ほかのプレイヤーを待つ**
- **インフラストラクチャーモード** → **アジト開放の目的を選択**
アジトを開放する目的を用意されている選択肢のなかから選ぶ。自由コメントを記入することで、より近い目的を持ったプレイヤーに出会える。 → **ほかのプレイヤーを待つ**

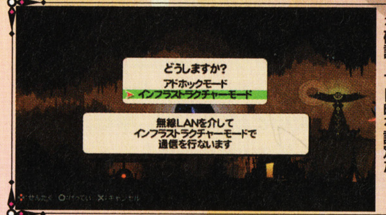
目的に合った仲間をまっちんグゥ

アドホックモードでマルチプレイをする場合は、相手が近くにいて直接会話ができるため、開始前にお互いの目的を確認できる。しかし、インフラストラクチャーモードでは事前に会話ができない。そのため、開始時に目的を設定することでお互いの意思を確認することになる。

ホストプレイヤーはアジト開放時に目的を下記の選択肢のなかから設定することで、その目的を検索したプレイヤーだけをアジトに呼び込むことができる。また、自由に記入できるコメント欄も用意されており、より具体的な目的を持った仲間を集めることも可能だ。クライアントプレイヤーもアジトを探す目的を設定することで、マルチプレイをする目的に合ったアジトだけがアジト一覧に表示されるようになる。



アドホックモードでは、すぐにアジト一覧に移行する。



ネットワークに接続したことを確認して目的を設定だ。

●まっちんグゥの目的項目一覧

項目	説明
チームだよ全員集合	ホストプレイヤーと同じチームのメンバーのみが集うことを目的とした項目。チームメンバーだけで一緒に遊びたいときに選ぶ。
ノラで協力しまっしょ	不特定のプレイヤーと協力プレイで遊びたい場合に選択。クリアできないクエストがあるときなどに便利。
ノラで対戦まっちんグゥ	不特定のプレイヤーと対戦プレイで遊びたい場合に選択。チームポイントを集めたいときなどに使う。
マル専やろうぜ	【マル専】と付いたクエストに挑戦することを目的とする。シングルプレイではクリアできないマルチプレイ専用のクエストに挑む仲間を集る。
つかってカジヤン	カジヤンの使用を目的としたアジトの開放。クライアントプレイヤーはホストプレイヤーのカジヤンで装備品を鍛えられる。
おしゃべりモード	チャットしながら遊ぶことを目的とした項目。本気でクエストに挑むのではなく、ゆるく遊びたいときはこれ。
特定ッ オンラインID	PlayStation®NetworkのオンラインIDを直接入力することで、特定のユーザー同士で集まることが可能。

Lvが近いプレイヤー同士で心置きなくプレイ

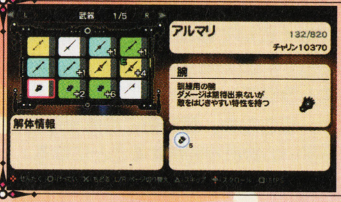
せっかく近い目的を持ったプレイヤーと出会っても、クエストに挑戦したい場合はストーリーの進度やヒーローのLvによって具体的な目標がずれてしまうことがある。一部の目的は選択後に任意でLvを指定できるので、特定のLvのプレイヤーと遊びたいときは設定しておこう。Lvの指定は、最初に基準となるLvを選択し、前後の範囲を決めれば完了だ。指定した範囲が重なるアジトのみが表示されるので、行きたいクエストが似ているプレイヤーが集まりやすい。



Lvが近いプレイヤーが集まれば似たようなクエストに行きたいので、チャットを使っての意思確認も楽になる。

余り物はアルマリでどんどん解体だ

所持しているアイテムの確認と解体ができる施設で、アジトに初めて訪れたときから使用可能。アルマリに入ると、武器、防具、素材、キーアイテム、かざり別に、持っているアイテムが表示され簡単な説明文を読める。初めて入手したアイテムや使い道のわからないアイテムはここでチェックしよう。また、武器、防具、素材はここで解体することもでき、アイテムと引き換えにチャリンや素材を手に入れられる。解体で入手できるチャリンと素材はカジヤンで装備品を鍛えるときに使用する。使わないアイテムは解体してためておくとよい。なお、高Lvなアイテムほど、解体で得られるチャリンも多く、高Lvにするために必要なレア素材が手に入る。



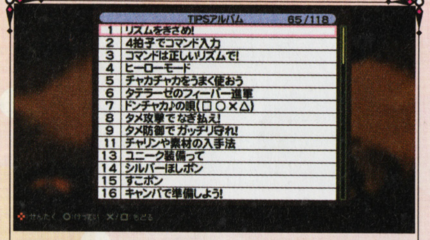
一覧表示では、△ボタンを押すことでカテゴリごとにカーソルがスキップする。



レアな素材はクエストでドロップを待つより、解体を利用して確実に入手だ。

今までに読んだTIPSをアルバムで確認

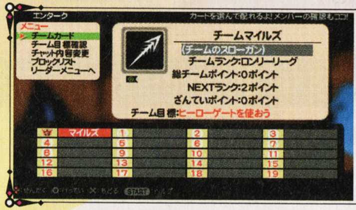
アルマリでは所持しているアイテムをチェックできるほかに、□ボタンでそれまでに読んだことのあるTIPSを見られる。TIPSとは、ゲームのロード画面中に表示される、敵との戦い方や施設の使い方などについて解説やアドバイスをしている画面のことだ。TIPSにはゲームを進めるうえで有用な情報が多いので、忘れてしまったことや再確認したいことがあるときに活用しよう。なお、ダークヒーローモード〔➡P.080〕では通常のモードとは違うTIPSがある。



TIPSは全部で118ある。チーム目標にも関係があるので、いくつ見たことがあるか確認できるのもありがたい。

出会った仲間と絆を深めるエンターク

マルチプレイ〔➡P.030〕とチーム〔➡P.034〕に関係する機能を集約させた施設で、プレイヤー同士でチームを作成したり、チャットの内容を変更したりできる。チームに所属していないとエンタークは利用できないので、下記のステップに従って自分のチームを作ろう。なお、作ったチームに必ず誰かを勧誘する必要はない。



メンバーが自分しかいなくても、チームはチームだ。

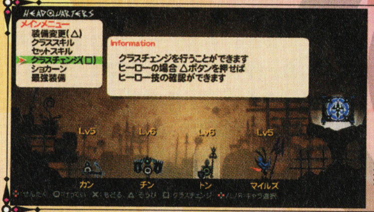
●チームを作る3つのステップ

Step1	ゲームを開始して初めてエンタークを選択すると、チーム作成を促される。
Step2	チームの作成に同意し、チームの名前を決める。チームの名前はあとで変更できない。
Step3	チームのマークを用意されているなかから選べば、自分のチームの作成が完了する。

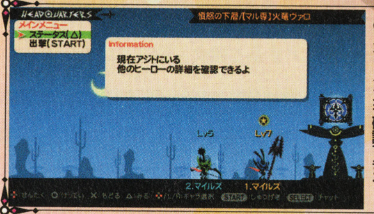
ユニットの編成はキャンパで行う

キャンパには、クラスチェンジ、使用する装備、セットスキル、ショカーン、BGMの変更など、ユニットやクエストに関する機能が集約しており、クラスや装備の組み合わせを考えてパーティーの編成を行える。また、ステータス〔➡P.022〕や取得したクラススキルをチェックすることもでき、どのクラススキルがどのクラスに影響しているのかを確認可能だ。各項目を見ながら、最強パーティーを作ってみよう。

なお、マルチプレイでもキャンパを利用することは可能だが、装備などの変更ができるのはヒーローのみで、パタポンズはいない。また、使用するショカーンとBGMの設定はホストプレイヤーだけが行えるため、クライアントプレイヤーの画面には項目が表示されない。



上下のボタンで項目を、左右のボタンでユニットを選択。



マルチでは、ほかのヒーローのステータスも確認できる。

●キャンパメニュー一覧

項目	説明
装備変更	装備できる武器と防具〔➡P.026〕を変更できる。装備一覧には、現在のクラスが装備可能なものだけが表示される。
クラススキル	選択中のユニットが覚えたクラススキル〔➡P.025〕を確認できる。ほかのクラスで覚えたものや、経験値、つながりなどをチェックだ。
セットスキル	覚えたセットスキル〔➡P.025〕の確認と、セットするセットスキルを変更できる。セットしないで出撃すると忠告される。
クラスチェンジ	ヒーローとトンチンカンの開放されたクラス〔➡P.023〕の確認と変更ができる。パーティー内のバランスを考えよう。
ショカーン	クエスト中に召喚したいショカーン〔➡P.018〕を設定する。最初のショカーンを入手してから選択可能になる。
最強装備	所持している装備品のなかから、現在のクラスが装備可能なもので最強と目される1品を装備する。フィールドや敵の属性は考慮されない。
BGM	次に出撃するクエスト中に流れるBGM〔➡P.239〕を、持っているもののなかから好きな曲に変えることができる。BGMを入手してから変更可能になる。

すこポンのでっかい発見を見逃すな

アジトの見張り台には、ランダムで出現するクエストを発見してくれるすこポンがいる。すこポンにカーソルを合わせたときにセリフが赤い地で表示されていれば、クエストが出現している証拠だ。このとき、○ボタンですこポンを選択すると、クエストが出ているマップの名前と、出現するボスの名前を教えてくれる。すこポンが発見するクエストは1人でクリアするのが難しい強敵が出現するものばかりなので、発見したら仲間に協力してもらって挑もう。



ランダムなうえ確率がかなり低いので、フキダシの色が赤くなっていることを見逃さないように注意が必要だ。

マスターオベリクからクエストに出撃

シングルプレイでもマルチプレイでも、クエストに出撃する場合はマスターオベリクを利用することになる。クエストに出撃する手順は、マスターオベリクからワールドマップに行き、マップを選択して挑戦したいクエストを選べばOKだ。各マップには複数のクエストが存在しているので、クエストの情報欄に記載されている推奨されるクラスのLvと報酬を参考に選ぼう。なお、選択できるマップやクエストは、クエストをクリアすると徐々に増えていく。

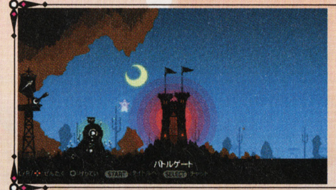


マップは左右だけでなく、上下にもつながっている。マップがある方向に矢印が表示されるので、参考にしよう。

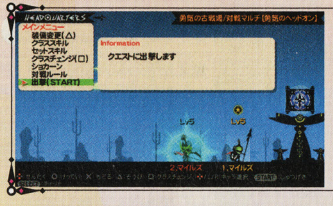
バトルゲートで熱い戦いを繰り広げろ

バトルゲートは最大4人のプレイヤーによって構成されたパーティー同士で対戦プレイ〔➡P.031〕が楽しめる施設で、ネットワークに接続しているときのみ使用可能だ。勇気の古戦場にあるストーリークエストの「古戦場と欠けた月」をクリアすると選択できるようになる。

バトルゲートからは、古戦場、競走場、発射場以外のマップが出ない対戦用のワールドマップに移行する。対戦プレイを行うときは、対戦を行いたいマップを表示されているなかから選び、細かいルールを設定して対戦相手が現れるのを待とう。なお、通常の対戦クエストに挑戦する場合は、マスターオベリクを使用する。



クライアントプレイヤーはクエストをクリアしていなくても参加できる。



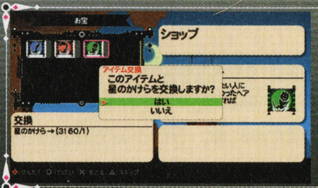
プレイヤーが2人以上いるパーティーでないと、対戦には出撃できない。

シルバーほしポンの道しるべ…ッテカ♪

シルバーほしポンとメデンのショップ

本作では条件を満たすと、シルバーほしポンとメデン、2種類のショップが利用できる。シルバーほしポンのショップは、所属しているチームのランクがペアーリーグになると利用できるようになり、星のかけらと交換でアイテムを入手できる。扱っているのは、対戦用のギミックや、ショカーンなど、ここでしか手に入らない貴重なアイテムばかりだ。

メデンのお店はクエストの「勇気の邪悪」をクリアすると開放され、チャリンを支払うことで素材や魔法装備を入手できるショップだ。まれにレアなアイテムが並ぶこともあるので、こまめにお店を覗きに行こう。



交換に必要な星のかけらは、基本的にマルチプレイで入手できる。



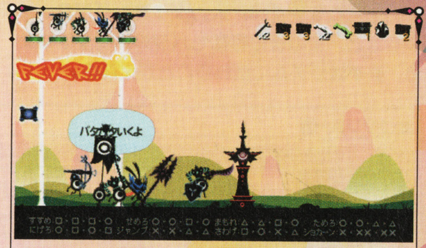
ダークヒーローモードのアジトにも、同様のショップ機能がある。

フィールドでパタポン

様々なギミックや敵が待ち受けており、危険がいっぱいのフィールド。ここでは、フィールドを進むために必要な知識を掲載する。

状況に応じて最善の命令を出す

マスターオベリクからクエストに出撃すると、そこは多くのギミックと敵が行く手を阻むフィールドだ。ヒーローとパタポンズはフィールドをひたすら奥へと進み、無事ゴールまで辿り着いたらクエストクリアとなる。そのためには道中のギミックを破壊し、敵の攻撃を避けつつ倒さなければならない。フィールド画面上に表示される情報を見ながら、そのとき最善の命令をヒーローとパタポンズに与えることが神様であるプレイヤーに与えられた使命だ。



訓練などの制限時間が決められているクエスト以外は、なにはともあれゴールを目指すことが求められる。

●フィールド画面の見方



❶**コンディション**：ヒーローとパタポンズの状態。現在の体力をゲージで示し、残りが少なくなってくると赤色で表示される。

❷**フィーバー虫**：コンボが続くと出現する虫。コンボの回数が表示される。フィーバー中はショカナジーのたまり具合を示し、MAXになるとショカーンが使用できるようになる。

❸**ショカーンカウンター**：クエスト中でショカーンを使用できる回数。経のアイコンが1つで、1回ショカーンできることを表す。

❹**コマンドガイド**：ヒーローとパタポンズに命令するためのコマンド対応表。命令の種類と、対応したボタンの順番が示されている。

❺**取得アイテム**：クエスト中に拾った宝箱、素材、キーアイテムの種類と数。宝箱はクエストをクリアすることで中身を入手できる。それ以外は、クエストに失敗しても手に入る。

❻**タイミングメーター**：大地のリズムのタイミングメーター。大地のリズムに合わせて外枠が点滅し、タイコを叩くタイミングを示す。

パタの章 システム解説
フィールドでパタポン

リズムに合わせてコマンド入力

フィールドは、4つのボタンに割り振られたタイコを下記のコマンドの順に叩くことで、ヒーローとパタポンズを操作しながら進むことになる。タイコはリズムに合わせて叩く必要があり、入力の失敗、成功、大成功でパタポンズの声の元気が変わるので目安にしよう。また、外枠のタイミングメーターを見ていると、タイミングを合わせやすい。入力タイミングが合っているほど、その後の行動もパワーアップするため、まずはリズムに慣れることが大事だ。



コマンドガイドを見ているとフィールドで何が起こっているかわからなくなる。最終的にコマンドは暗記しよう。

●コマンド一覧

命令	コマンド	効果
すすめ	□□□○ パタパタパタポン	ヒーローとパタポンズが前進する。障害物があると進めない。
せめろ	○○□○ ポンポンパタポン	ヒーローとパタポンズが攻撃をする。近くに敵がいないと攻撃できない。
まもれ	△△□○ チャカチャカパタポン	ヒーローとパタポンズが盾で守られ、ダメージを軽減できる。
にげろ	○□○□ ポンパタポンパタ	ヒーローとパタポンズが基準点は変わらずに大きく後退する。敵の攻撃によっては、先頭にいるユニットは逃げ遅れることもある。
ためろ	○○△△ ポンポンチャカチャカ	力をためて、次に命令した行動が強力になる。クラスによっては特殊な行動をする。
ジャンプ	××△△ ドンドンチャカチャカ	真上にジャンプする。上空にあるものを取ったり、敵の攻撃を避けられる。
さわげ	□○×△ パタポンドンチャカ	全状態異常から回復し、コマンドの有効時間中は状態異常が無効化される。フィーバー虫ゲージがたまりやすい。
ショカーン	×・××・×× ドンドドンドドン	経を持った状態で使用することで、古代の神を降臨させる。
さがれ	△□△□ チャカパタチャカパタ	ヒーローとパタポンズが少し下がる。クエストの「【マル専】火竜ヴァロ」で奥にいるドラゴンを倒すとドロップする。マルチプレイ専用。
やすめ	□○□○ パタポンパタポン	クエストが一時停止する。クエストの「進軍と攻撃の訓練」で奥にある唄を取ることで覚える。シングルプレイ専用。

コマンドを入力して意思を示す

訓練のクエストで1つの関門をクリアすると次の関門に挑戦するか聞かれる場面があり、タイコを決められた順番で叩くことで自らの意思を示すことになる。次の関門に挑戦したい場合は「せめろ」のコマンドを入力し、ドロップアウトしたい場合は「にげろ」のコマンドでクエストを終了できる。ドロップアウトしてもクエストはクリアしたことになり、報酬や宝箱も入手可能だ。ただし、次の関門に挑戦して負けた場合は、クエスト失敗と同じ扱いとなる。



最初は最終関門まで進めないクエストでも、クラスを育ててステータスを上げてから挑戦すればクリアできる。

リズムに合わせてコマンド入力

フィールドは、4つのボタンに割り振られたタイコを下記のコマンドの順に叩くことで、ヒーローとパタポンズを操作しながら進むことになる。タイコはリズムに合わせて叩く必要があり、入力の失敗、成功、大成功でパタポンズの声の元気が変わるので目安にしよう。また、外枠のタイミングメーターを見ていると、タイミングを合わせやすい。入力タイミングが合っているほど、その後の行動もパワーアップするため、まずはリズムに慣れることが大事だ。



コマンドガイドを見ているとフィールドで何が起こっているかわからなくなる。最終的にコマンドは暗記しよう。

●コマンド一覧

命令	コマンド	効果
すすめ	□□□○ パタパタパタポン	ヒーローとパタポンズが前進する。障害物があると進めない。
せめろ	○○□○ ポンポンパタポン	ヒーローとパタポンズが攻撃をする。近くに敵がいないと攻撃できない。
まもれ	△△□○ チャカチャカパタポン	ヒーローとパタポンズが盾で守られ、ダメージを軽減できる。
にげろ	○□○□ ポンパタポンパタ	ヒーローとパタポンズが基準点は変わらずに大きく後退する。敵の攻撃によっては、先頭にいるユニットは逃げ遅れることもある。
ためろ	○○△△ ポンポンチャカチャカ	力をためて、次に命令した行動が強力になる。クラスによっては特殊な行動をする。
ジャンプ	××△△ ドンドンチャカチャカ	真上にジャンプする。上空にあるものを取ったり、敵の攻撃を避けられる。
さわげ	□○×△ パタポンドンチャカ	全状態異常から回復し、コマンドの有効時間中は状態異常が無効化される。フィーバー虫ゲージがたまりやすい。
ショカーン	×・××・×× ドンドドンドドン	経を持った状態で使用することで、古代の神を降臨させる。
さがれ	△□△□ チャカパタチャカパタ	ヒーローとパタポンズが少し下がる。クエストの「【マル専】火竜ヴァロ」で奥にいるドラゴンを倒すとドロップする。マルチプレイ専用。
やすめ	□○□○ パタポンパタポン	クエストが一時停止する。クエストの「進軍と攻撃の訓練」で奥にある唄を取ることで覚える。シングルプレイ専用。

コマンドを入力して意思を示す

訓練のクエストで1つの関門をクリアすると次の関門に挑戦するか聞かれる場面があり、タイコを決められた順番で叩くことで自らの意思を示すことになる。次の関門に挑戦したい場合は「せめろ」のコマンドを入力し、ドロップアウトしたい場合は「にげろ」のコマンドでクエストを終了できる。ドロップアウトしてもクエストはクリアしたことになり、報酬や宝箱も入手可能だ。ただし、次の関門に挑戦して負けた場合は、クエスト失敗と同じ扱いとなる。



最初は最終関門まで進めないクエストでも、クラスを育ててステータスを上げてから挑戦すればクリアできる。

フィールドにはトラップがいっぱい

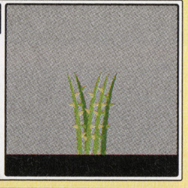
フィールドには壁や扉など道を遮るものから、大砲など攻撃を行ってくるものまで、様々なギミックが配置されている。基本的にはギミックを破壊しながら進んでいくことになるが、なかには特殊なものもあるので、ギミック一覧を参考に対処していこう。また、行く手を遮るギミックの多くは攻撃種別〔➡P.027〕が刺突の攻撃に強く、打撃には弱いという特性がある。ギミックが多数配置されている場合は、ユニットに攻撃種別が打撃の武器を装備しよう。



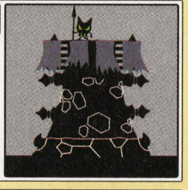
敵が次々と出現するギミックもあり、攻撃種別が打撃の武器を装備していないと苦戦を強いられることも。

●ギミック一覧

ほね草
フィールドに自生している草。着火効果のある攻撃を受けると燃える。ほね草が着火状態のあいだは、火が燃え移るので近づくと危険。



壁&砦
道を塞ぐ壁や、敵が出現する砦。破壊しないと前に進めない。敵が上に乗ってたり出現するものは、ギミックごと破壊してしまおう。



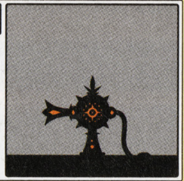
原野の岩
道を塞ぐ岩。形やサイズは様々あり、破壊しないと前に進めない。なお、敵は岩に進軍を阻まれることはなく、こちらへ向かってくる。



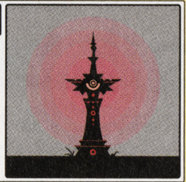
扉
道を塞ぐ扉。扉には破壊するもの、しかけを解くもの、カギで開けるものがある。カギは1度使えば、その後同じ扉に使うことはない。



攻撃ギミック
攻撃をしかけてくるギミック。大砲など破壊できるものと、ギロチンなど破壊できないものがあり、ギミックによって対処法が異なる。

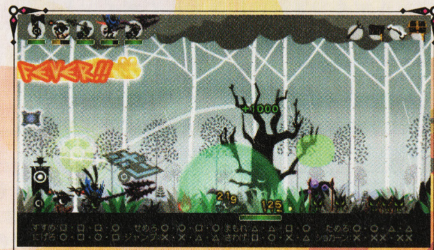


ゴールフラッグ
フィールドのゴール地点。ヒーローかパタポンズが通過することで、クエストクリアとなる。ゴール後、次の階層に続くマップもある。



天候によるフィールドの変化

フィールドでは、雨や雪が降ったり、風が吹く。天候によって影響を受ける敵やクラスがあるので、クエストに出撃するときは天候も考慮して装備などを考えよう。影響としては、雨が降ると状態異常の着火が発生しにくくなり、敵のトレントが自然回復するようになる。また、笛系の武器が放つ音玉は風の影響を受けやすく、向かい風だと攻撃が遠くまで届かない。なお、コイヨザザーなど、クラススキルやセットスキルのなかには天候を変えるものもある。



雨を降らす効果があるため、トレントの出現するクエストとセットスキルのコイヨザザーは非常に相性が悪い。

フィーバー虫の動向に注目しよう

フィーバー虫はコマンドの入力に連続で成功すると出現し、コンボの数を表示する。コンボが3回以上続いているときにパーフェクトでコマンドを入力するか、10コンボ続くとフィーバー状態になり、ヒーローとパタポンズが活発に行動するようになる。また、さらにコンボを続けるとショカナジーと呼ばれるエネルギーががたまっていき、ゲージがMAXになるとショカーンやショカリボーン〔➡P.134〕の使用が可能になる。なお、マルチプレイ中は、ヒーローが倒されるとショカナジーはリセットされる。



ショカナジーがたまっていないときにショカーンを使いたい場面になった場合は、ショカナジーがたまりやすい「さわげ」のコマンドを連続で使って急いでためよう。

秘められたパワー全開のヒーローモード

フィーバー中に特定のコマンドをパーフェクトで入力すると、ヒーローは特有のモードに突入しヒーロー技を使用する。ヒーロー技はクラスによって様々な効果があり、敵に大きなダメージを与えたり味方を回復するなど、追い詰められた状況を打開できるだけの力を有している。その効果に合わせて発動コマンドも違うので、クラスチェンジしたら出撃前にチェックしておこう。また、多くのヒーロー技は、対応した連鎖コマンドを入力し続けることで、ずっとヒーローモードを維持することも可能だ。



それぞれのヒーロー技はクラスチェンジ画面の右下に表示される。クラスを変更するときはステータスや戦い方だけでなく、ヒーロー技の効果も基準にして選ぶとよい。

古代の神を召喚して形勢逆転を狙う

ショカナジーがMAXのときに使用できるショカーンは、古代の神を召喚できるコマンドだ。ショカーンを使うにはショカナジー以外に、キーアイテムの経を設定しておくことと、ショカーンカウンターが1つでも残っていることが求められる。ショカーン中はリズムにノッて□○×△ボタンを自由に入力してポイントをため、最後に古代の神がポイントに応じた威力の攻撃をくり出す。効果は経によって異なるが、成功すれば一発逆転も夢ではないほど強力だ。



ショカーンセッション中はバックで流れているリズムを聞きながら、心の趣くままにボタンを連打しよう。

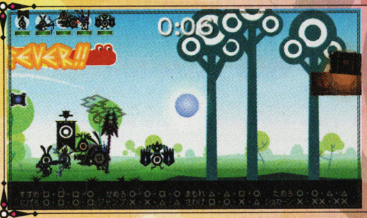
●ショカーンしたときの共通効果

1、発動と同時に全ユニットの状態異常が回復し、倒れていたユニットが全員復活する。
2、マルチプレイ中に復活した場合の体力回復率は、復活したヒーローのショカナジーの量による。
3、ショカーン中は、ユニットがクラスに合わせた行動を続ける。
4、マルチプレイ時のみ、離れた場所にいるヒーローがショカーン使用者のところに集結する。

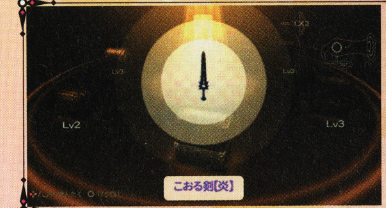
宝箱や薬が出たらすかさずゲット

フィールドではオーブが流れて来たり、敵やギミックがアイテムをドロップすることがある。これらにユニットが触れると、クエストを進めるうえでプラスになる効果を得られたり、素材などのアイテムを入手できるので、出現したらもらさずに取りに行きたい。フィールドに出現するのはその場で効果があるオーブや薬と、クエストが終わるともらえる宝箱、素材、チャリンだ。オーブや薬はフィールド上を移動したり、一定時間が経過すると消えてしまうため、取るには素早い判断が必要となる。

なお、クエストが終わったあとにまとめて手に入るアイテムを取得したときは、画面右上に入手したアイテムのアイコンと取った個数が表示される。宝箱はアイコンと一緒にLvも表示される。



オーブを取るには、タイミングを合わせてジャンプだ。

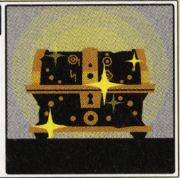


宝箱はLvが高いほどクリア後に強い装備品が出現する。

●宝箱・薬・オーブの種類

宝箱

ドロップやクリア報酬で入手できる宝箱には木の宝箱、鉄の宝箱、金の宝箱、石の宝箱があり、クエストをクリアすると中に入っている装備品が手に入る。宝箱の素材が高価なものほどレア度が高い装備品が出現しやすくなり、金の宝箱からはまれにLvが高い魔法装備が、宝石の宝箱からはスーパーユニーク装備が出現することもある。また、マル専クエストに挑戦したときのみ出現する赤い宝石の宝箱も存在する。



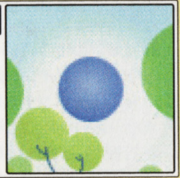
薬

薬には体力を少し回復する緑色のものと、倒されているユニットも含めて全回復する紫色のものがある。消える前に取りに行こう。



オーブ

オーブは2種類あり、赤いオーブには制限時間を伸ばす効果が、青いオーブには一時的に全ユニットの移動速度を上げる効果がある。



状態異常になったら□○×△

敵の攻撃にはヒーローやパタポンズ同様、状態異常を発生させるものがある。状態異常は全部で8種類あり、転倒以外は装備品で状態異常抵抗率を上げることで発生する確率を下げることが可能だ。ただし、それでも発生してしまうときはある。その場合はコマンドの「さわげ」を使おう。「さわげ」には発生している状態異常を回復し、有効時間中は状態異常にかからなくなる効果がある。とくに着火、眠り、氷結、毒は効果が一定時間継続するため、これらの状態異常が発生したときは一刻も早く回復だ。

●状態異常一覧

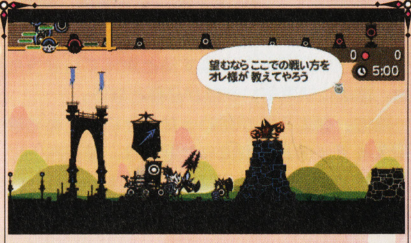
状態異常	効果
クリティカル	受けるダメージが増える
ノックバック	飛ばされて後退する
よろめき	よろめいてしばらく行動不能になる
着火	ダメージを受け続け、行動もできない
眠り	眠って行動できない
氷結	凍って行動できない
毒	ダメージを受け続ける
転倒	転んで行動できない

対戦は特別ルール

本作ではヒーロー同士の対戦に特別なルールが適用される。ここでは、シングルプレイにおける対戦ルールについて解説しよう。

個別のルールが適用されるマップ

古戦場、競走場、発射場の名がついた7つのマップで挑戦できるクエストは、通常のクエストとは違う特別なルールが適用される。これらのクエストでは敵もパーティーを編成して登場し、ヒーローたちのパーティーはゴールを目指すだけでなく、彼らと陣地の取り合いや早さを競うことになる。目の前の敵を倒す以外にも、敵のパーティーとの駆け引きが重要になってくるので、3種類のルールを理解し事前に作戦を立てよう。なお、どのルールでも自軍が全滅するか、はたポンが倒されてしまうと敗北になる。

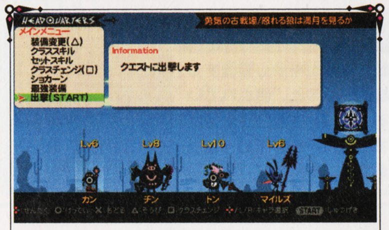


特別なルールのクエストに初めて挑戦するときは、対戦相手のダークヒーローが簡単なルールの説明をしてくれる。ダークヒーローは名前に似合わず親切な奴らだ。

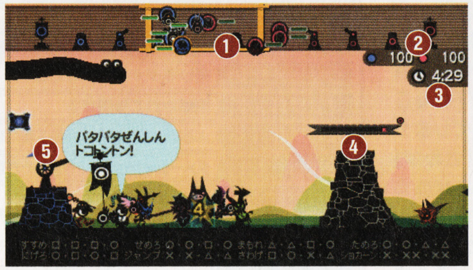
●3種類の対戦用ルール

陣取り合戦ヘッドオン

ヘッドオンは古戦場の名がついたマップで適用されるルールで、ヒーロー同士が青軍と赤軍に分かれて陣地の取り合いを行う。陣地を占領したり、敵を倒すとポイントが加算され、制限時間内により多くのポイントを稼いだパーティーの勝利だ。また、敵の本陣にある旗を取れば、時間が残っていても完全勝利としてクエストが終了する。なお、陣地は白い中立陣地の前を通過して自軍の色にすると占領したことになる。中央にあるひときわ大きなものは、決められた範囲内にヒーローが止まり続けてゲージをためることで占領可能だ。



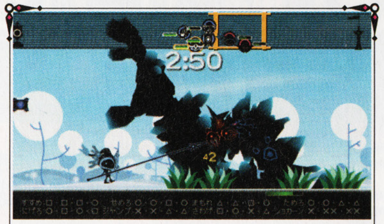
ヘッドオンでは中央陣地を占領するため、1カ所に止まってヒーロー技を使うクラスが向いている。



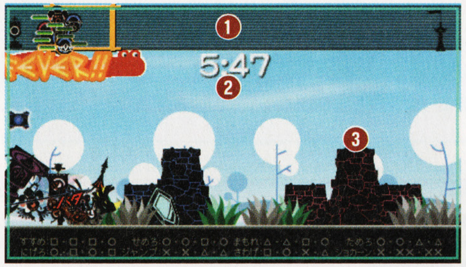
❶**全体マップ**：フィールドの全景とすべてのユニットの状態。
❷**ポイント**：両軍のポイント。
❸**残り時間**：制限時間の残り。
❹**陣地**：白は中立の陣地で、前を通った軍の陣地になる。中央陣地は一定時間止まり続けてゲージをためて占領する。
❺**砲台**：軍の陣地には砲台が設置され、敵の軍を攻撃する。

最速は誰だデッドヒート

デッドヒートは競走場と名がつくマップに適用されるルールで、青軍と赤軍に分かれて早さを競う。設定されている制限時間内にフィールドの右端にあるゴールへ先に着いた軍が勝利となるが、道中には壁などの障害物や敵が多数配置されていて一筋縄ではいかない。障害物は色分けされており、自軍と同じ色の障害物はすり抜けられるが、違う色のものは破壊しないと前に進めないようになっている。また、どちらの色でもないものは両軍とも通れないので、敵軍と協力して壊したり、敵軍が破壊した隙に追い越すなど、戦略の要となる。



デッドヒートでは敵を倒した数は関係ない。手強い敵が出現したら、敵軍に攻撃をまかせるのも手だ。



❶**全体マップ**：フィールドの全景とすべてのユニットの状態。
❷**残り時間**：制限時間の残り。制限時間内に両軍ともゴールへ着けなかった場合は引き分けで、クエストは失敗となる。
❸**障害物**：壁や大砲など、行く手を阻む障害物。色によってすり抜けられるものと、破壊する必要があるものがある。

陣地を攻撃ミサイルバトル

ミサイルバトルは発射場に適用されるルールで、青軍と赤軍が左右に分かれ、制限時間がくるまで互いの陣地をミサイルで攻撃し、より多くのポイントを得た軍が勝利となる。ポイントはミサイルが着弾したり敵を倒すことで加算されるが、陣地耐久力を0にして破壊できればポイントに関係なく完全勝利だ。ミサイルは発射スイッチを攻撃することで発射される。スイッチは攻撃種別が打撃の攻撃に弱いので、盾系のクラスを中心にパーティーを編成しよう。なお、ブーストゲージがたまると、発射されるミサイルの種類が変化する。



遠距離攻撃は敵軍の発射スイッチまで届くこともある。スイッチを攻撃する係は、防御力も重要だ。



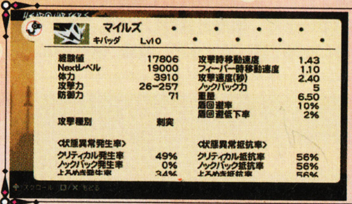
❶**全体マップ**：フィールドの全景とすべてのユニットの状態。
❷**ポイント**：両軍のポイント。
❸**残り時間**：制限時間の残り。
❹**発射スイッチ**：攻撃するとミサイルを発射するレバー。
❺**陣地耐久力**：陣地の耐久力。
❻**ブーストゲージ**：攻撃や被弾することで増えるゲージ。発射するミサイルの種類に影響。

蘇ったパタポンズ

英雄の灰によって復活したヒーローとパタポンズは、プレイヤー次第で様々な能力を身につける。彼らの基本事項を理解しよう。

キャンパでステータスを確認

キャンパとマスターオベリクの出撃画面では、装備変更やクラスチェンジ中にユニットのステータスをチェックできる。表示されるステータスは装備品、クラススキル、セットスキルなどの影響を受けたものなので、ヒーローやパタポンズの状態を一目で確認可能だ。各項目の詳細は下にまとめたので、頭に入れておこう。



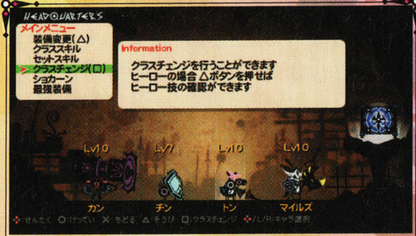
項目をすべて確認するには、上下にスクロールだ。

●ステータスの項目と詳細

項目	詳細
経験値	それまでに得た総経験値。
Nextレベル	次のLvになるのに必要な経験値。
体力	体力の最大値。Lvが上がるか装備品によって増える。
攻撃力	最低攻撃力と最高攻撃力。範囲内のダメージを敵に与えられる。
防御力	現在の防御力。装備品によって増える。
攻撃時移動速度	攻撃を行うポジションに移動するときの速度。装備品、クラススキル、セットスキルによって上下する。
フィーバー時移動速度	フィーバー中の「すすめ」での移動速度。装備品、クラススキル、セットスキルによって上下する。
攻撃速度（秒）	攻撃を行うときの速度。速いほど、1回の行動中に攻撃を繰り出す回数が多くなる。
ノックバック力	ノックバックさせる力。敵をノックバックさせたときに吹き飛ばす距離に影響する。
重量	装備品などを合計した重さ。ノックバックになったときに吹き飛ばされる距離に影響する。
盾回避率	盾を装備している場合に、物理攻撃をノーダメージにできる確率。魔法攻撃には適用されない。
盾回避低下率	敵の盾回避率を下げる値。敵の盾回避率から自分の盾回避低下率を引いた値が敵に物理攻撃をノーダメージにされる確率になる。
攻撃種別	装備している武器、防具の攻撃の種別。敵や障害物には弱点種別があり、弱点を突くと大きなダメージを与えられる。
状態異常発生率	攻撃をしたときに敵に各状態異常を発生させられる確率。装備品、クラススキル、セットスキルによって上下する。
状態異常低効率	攻撃を受けたとき、敵の各状態異常発生率を下げられる値。装備品、クラススキル、セットスキルによって上下する。
攻撃時ダメージ補正率	攻撃をしたとき、各属性の敵、障害物に与えるダメージに影響する値。値が高いほど与えるダメージは大きくなる。
守備時ダメージ補正率	攻撃を受けたとき、各攻撃種別によって与えられたダメージに影響する値。値が低いほど受けるダメージを抑えられる。

多彩なクラスにチェンジだ

ヒーローとパタポンズは様々な能力を持ったクラスになることができ、クラスによって特徴が大きく異なる。クラスは伝説の英雄にちなんだ3つの系統それぞれに7種類ずつ存在するが、最初からすべてのクラスを使用できるわけではない。本書のクラス紹介〔➡P.043〕に各々のデータを掲載したので、開放条件や能力を確認しておこう。なお、エンディングで選んだ選択肢によっては、敵側のヒーローだったダークヒーローを使えるモードで遊べるようになる。



各クラスの特徴を理解し、挑戦するクエストに合ったものにチェンジすることがクリアへの重要なカギだ。

●パタポンズの系統



ヒーローとパタポンズの違い

シングルプレイではヒーローとパタポンズのクラスをチェンジできるが、両者には変更できるクラスに違いがある。ヒーローが開放条件を満たしさえすれば3系統すべてのクラスに変更できるのに対し、パタポンズはそれぞれクラスチェンジ可能な系統が決まっている。パタポンズのクラスによってパーティーに攻撃重視や防御型などの特色をつけるのは難しいので、クエストに合わせてパーティー編成をするときは、ヒーローのクラスを中心にして考えよう。



それぞれが の復活に用いた英雄の灰の力により、トンは槍系、チンは盾系、カンは弓系にクラスチェンジ可能だ。

クラス選びのチェックポイント

個性豊かなクラスは3系統とダークヒーローを足して、全部で28種類存在する。パーティーを編成するときは、それらの特徴を比べ、ヒーローとパタポンズが全体でバランスがとれていることが重要だ。とくにすべてのユニットが同じ命令に従うシングルプレイでは、クラスの組み合わせによってパーティーの戦い方が大きく変わってくるため、慎重に検討したい。以下にクラスを選ぶにあたってチェックすべきポイントをまとめたので、参考にしてほしい。



最初にパーティーの基準にしたいクラスを1つ決めておくと、それを中心にほかのユニットのクラスを選びやすい。

●クラスのチェックポイント

クラススキル

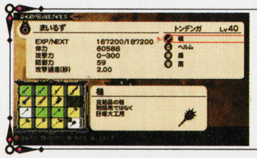
クラスの個性が一番出るのがクラススキルだ。基準となるユニットが取得しているクラススキルをチェックし、能力を延ばしたり弱点を補うパーティーの組み合わせやセットスキル、装備品を選ぼう。



パイケロンのクラススキルであるササッタンは雨を降らせるセットスキルと相性がよい。

装備品

装備できる武器や防具の種類はクラスごとに異なる。装備品によって攻撃種別や状態異常の発生率、抵抗率が変化するので、装備できるものによってそのクラスの得意な戦い方がわかるといってよい。



キャンパの装備変更で、そのクラスが装備できる装備品の種類を確認することができる。

射程距離

武器やヒーロー技によって攻撃の射程距離が変化するので、敵の射程距離を考慮して対処しやすいクラスを選ぶとよい。基本的には槍系は中距離、盾系は近距離、弓系は遠距離を得意とすると覚えておこう。


近距離の攻撃を避けにくい敵には、遠距離攻撃を使うクラスにして距離をとって戦う。

行動

同じコマンドで命令を出しても、クラスによって微妙に行動が違う。行動はステータスでは表示されず、パーフェクトやフィーバーなどの影響も受けるので確認しづらい。訓練などのクエストでチェックだ。



同じ「まもれ」でもウォーヤリは防御をするだけだが、パイケロンは攻撃も繰り出す。

ヒーロー技

ヒーローにのみ設定されているヒーロー技は、その威力から、パーティー全体に影響を及ぼす。ヒーロー技がサポート系であれば、パタポンズは攻撃力を重視したクラスにするなど、編成の要にしよう。



毒状態にするヒーロー技なら、パタポンズも毒発生率を上げ、毒主体で戦う戦法もある。

外見

楽しく戦うには、見た目だって大事だ。ユニットの外見はクラスはもちろん、装備品によっても変化する。自分がカッコいいと思う組み合わせにこだわってモチベーションを上げるのも立派な戦術だ。



色を統一し、非常に着火抵抗率が高いパーティーが完成。特定の敵に対しては有効だ。

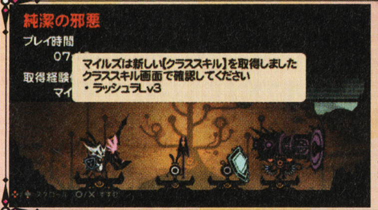
固有の能力クラススキル

クラス固有のものであるクラススキルは、決められた条件を満たすことで取得できる常時発動可能な状態にある能力だ。取得しているクラススキルはとくに何もしなくても、クエストで特定の状況下になれば効果を発揮する。また、槍による攻撃を主体とするヤリーダが、攻撃時に投げる槍の本数が増えるクラススキルを取得し与えるダメージが飛躍的にアップするように、その多くはクラスの特徴をさらに強化する。

クラススキルは発動すると状況に応じた経験値が蓄積されていく。経験値がたまるほど威力が高くなる傾向にあり、最大である100までためるとそのクラススキルを修得したことになる。なお、現在の経験値はキャンパのクラススキルで詳細を表示することでチェック可能だ。



クラススキルは、ヒーローとパタポンズによる差はない。



経験値がたまったら、クエスト後にクラススキルを修得。

修得してクラススキルの真価を発揮

クラススキルは経験値をためて修得することで、上位のクラススキルが開放されたり、ほかのクラスに影響を与える。効果がクラスをまたいで発揮されるということは、自分の戦術的に使う頻度が少ないクラスでもほかのクラスを強化するために育てるなど、育成戦略に大きな影響を与える。また、修得すると効果が追加され、さらに強力になるクラススキルも存在する。

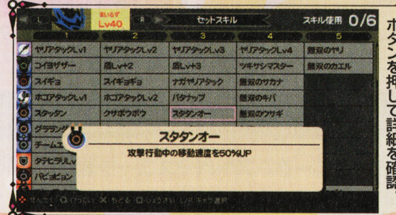
●修得効果

- ●同じクラスのクラススキルが開放される。
- ●新しい魔法を使えるようになる。
- ●ほかのクラスでも、そのクラスと同様もしくは近い効果を得られる。
- ●クラススキルの効果が高くなる。

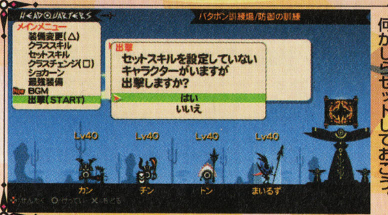
付け替え自由セットスキル

クラスが特定のLvに達すると取得するセットスキルは、覚えるだけでは意味がない。スロットにセットすることで初めて効果が発揮され、ステータスアップや天候を変えるなど、クラス特有の様々な変化をもたらしてくれる。クラススキルと違いメリットだけでなく、戦い方や特定のクラスにとってはデメリットになるものもあるので、状況に応じて使い分けが必要だ。

また、覚えたセットスキルは取得したクラスに関係なく、どのクラスでもセットできる。ただし、際限なくどれでも付けられるわけではなく、各クラスごとにセットできる数は決められている。セットできるスロットの数と相談しながら、使うスキルを選ぼう。なお、スロットの数はクラスのLvが20になったときに1増える。



キャンパのセットスキルで□ボタンを押して詳細を確認。



スロットが余っているなら、何かしらセットしておこう。

固有の能力クラススキル

クラス固有のものであるクラススキルは、決められた条件を満たすことで取得できる常時発動可能な状態にある能力だ。取得しているクラススキルはとくに何もしなくても、クエストで特定の状況下になれば効果を発揮する。また、槍による攻撃を主体とするヤリーダが、攻撃時に投げる槍の本数が増えるクラススキルを取得し与えるダメージが飛躍的にアップするように、その多くはクラスの特徴をさらに強化する。

クラススキルは発動すると状況に応じた経験値が蓄積されていく。経験値がたまるほど威力が高くなる傾向にあり、最大である100までためるとそのクラススキルを修得したことになる。なお、現在の経験値はキャンパのクラススキルで詳細を表示することでチェック可能だ。



クラススキルは、ヒーローとパタポンズによる差はない。



経験値がたまったら、クエスト後にクラススキルを修得。

修得してクラススキルの真価を発揮

クラススキルは経験値をためて修得することで、上位のクラススキルが開放されたり、ほかのクラスに影響を与える。効果がクラスをまたいで発揮されるということは、自分の戦術的に使う頻度が少ないクラスでもほかのクラスを強化するために育てるなど、育成戦略に大きな影響を与える。また、修得すると効果が追加され、さらに強力になるクラススキルも存在する。

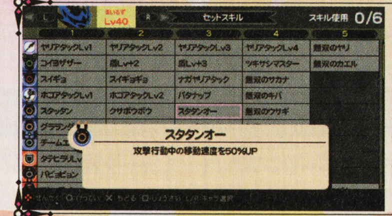
●修得効果

- ●同じクラスのクラススキルが開放される。
- ●新しい魔法を使えるようになる。
- ●ほかのクラスでも、そのクラスと同様もしくは近い効果を得られる。
- ●クラススキルの効果が高くなる。

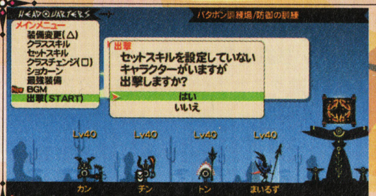
付け替え自由セットスキル

クラスが特定のLvに達すると取得するセットスキルは、覚えるだけでは意味がない。スロットにセットすることで初めて効果が発揮され、ステータスアップや天候を変えるなど、クラス特有の様々な変化をもたらしてくれる。クラススキルと違いメリットだけでなく、戦い方や特定のクラスにとってはデメリットになるものもあるので、状況に応じて使い分けが必要だ。

また、覚えたセットスキルは取得したクラスに関係なく、どのクラスでもセットできる。ただし、際限なくどれでも付けられるわけではなく、各クラスごとにセットできる数は決められている。セットできるスロットの数と相談しながら、使うスキルを選ぼう。なお、スロットの数はクラスのLvが20になったときに1増える。



キャンパのセットスキルで□ボタンを押して詳細を確認。



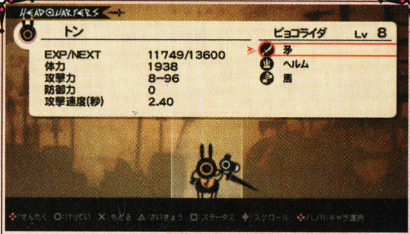
スロットが余っているなら、何かしらセットしておこう。

装備品で強くなる

ユニットのステータスをアップさせるのに重要な装備品は、種類も豊富で効果も様々。ここでは、装備品のポイントを解説する。

レア度で5つに分類される装備品

装備品は入手の困難さ、特徴で支給品から極限まで5つのレア度で分類される。そのなかでもユニーク、スーパーユニーク、極限の装備は入手できる宝箱が限られており、大変貴重だ。基本的にはレア度が高い防具ほど性能は良く、デザインも豪華。ただし、レア度によってアルマリで解体できるか、カジヤンで鍛えて強化できるかが決まっており、強化が可能な魔法装備が強化できないユニークやスーパーユニーク装備の性能を上回ることもある。なお、支給品は解体も強化もできないが、数は無限だ。



ユニットのクラスが新たに開放されたときに装備しているのが支給品だ。ほかのユニットとアイテムが被っても、複数同時に装備させることが可能な特殊な扱いとなる。

●装備品のレア度一覧

支給品	色	背景が白色の装備品。	解体 ×	強化 ×
	特徴	初期装備として支給されるもので、複数表示はされない。		
魔法	色	背景が緑色の装備品。接尾語付きは背景と文字が青色。	解体 ○	強化 ○
	特徴	1～2種類の魔法効果を持ち、付帯効果があるものも存在する。		
ユニーク	色	背景が黄色で、文字が橙色の装備品。	解体 ○	強化 ×
	特徴	入手困難な装備品で、複数の魔法効果や固有の特殊効果を持つ。		
スーパーユニーク	色	背景が黄色で、文字が紫色の装備品。	解体 ○	強化 ×
	特徴	ユニーク装備よりさらに入手困難だが、高い能力を持つ。		
極限	色	背景が黄色で、文字が緑色の装備品。	解体 ×	強化 ×
	特徴	1つのセーブデータで1つしか入手できない、究極の装備品。		

名称についているLvが高いほど強い

魔法、ユニーク、スーパーユニーク装備の名称のあとにある「+」は装備品のLvを表し、数字が大きいほど性能がよくなる。Lvは宝箱から入手した時点である程度付加されるが、基本的にはカジヤンで鍛えることで上げていくものだ。ただし、鍛えられる装備品は限られるため、レア度の高いものは宝箱から入手するしかない。宝箱から入手できる装備品のLvの上限は宝箱の種類によって異なるが、1番育ててあるヒーローのクラスLvを超えるものは出ない。



装備品のLvは性能だけでなく、アルマリで解体したときに得られるチャリンの量や素材の種類にも影響する。

付帯効果は組み合わせで選べ

魔法装備をアイテム一覧で見たとき、背景が青の装備品は名前のあとに【力】などの接尾語が付いている。接尾語があるものには魔力が付帯しており、表記に合わせた追加効果によって通常のものより性能がよくなっている。ただし、同じ接尾語が付いていても、もえる弓【炎】のように装備品の長所を引き出す場合や、こおる剣【炎】のように対極にある場合などがあり、どの組み合わせがより有効かは戦い方、クエストによって異なる。自分の目的にマッチした装備品を入手したら、大事に育てておこう。



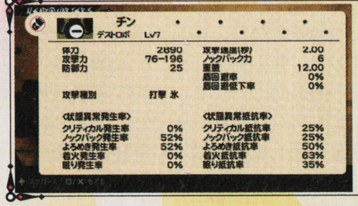
接尾語は装備品を宝箱から入手した時点ですでに付いている。任意で付加したり変更などはできないので、欲しい組み合わせがあるときは何度もクエストにトライだ。

●付帯効果一覧

装備	付帯名	効果	装備	付帯名	効果
武器	炎	着火発生率が上がる。	防具	体	体力が上がる。
	力	攻撃力が上がる。		甲	物理属性の攻撃に対する防御力が上がる。
	毒	毒発生率が上がる。		重	ノックバック抵抗率が上がる。
	聖	不死系の敵に対する攻撃力が上がる。		冷	着火抵抗率と、炎属性の攻撃に対する防御力が上がる。
	殺	竜系の敵に対する攻撃力が上がる。		耐	あらゆる攻撃に対する防御力が上がる。
	破	物質系の敵に対する攻撃力が上がる。		解	毒抵抗率と、毒属性の攻撃に対する防御力が上がる。
	神	攻撃力が大幅に上がる。		巨	体力が大幅に上がる。

攻撃の種類を決める攻撃種別

装備品は攻撃の方法や与えるダメージの種類が決められており、それらはステータス画面の攻撃種別で確認可能だ。敵には特定の攻撃種別に弱いものがいるので、装備するときは挑戦するクエストにいる敵の弱点に合わせて選ぼう。なお、複数の攻撃種別が設定されているものもあり、その場合はすべての効果が発揮される。



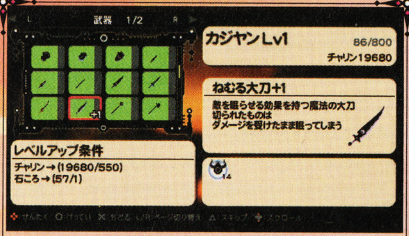
現在装備している武器の攻撃種別をチェックできる。

●装備品の攻撃種別一覧

攻撃種別	効果
斬撃	剣など切れ味の良い武器でで切りつける攻撃。主に剣、大剣、太刀、戦斧が分類される。
打撃	鈍器のような重い武器で殴りつける攻撃。主に腕、槌、散弾砲、大盾が分類される。
刺突	槍のような先のとがった武器で突き刺す攻撃。主に槍、長槍、矛、短剣、弓、長弓、自動弓が分類される。
大質量	大きな質量で敵を押しつぶす攻撃。大砲が分類され、クラススキルによって付加されることもある。
属性	その属性ダメージを与える。炎、氷、雷、闇、光、毒の6種類がある。

気に入った装備品を強化する

レア度が魔法の装備品はカジヤンで強化でき、1回鍛えるごとに装備品のLvが1上がって性能がアップする。鍛えるには素材とチャリンが必要で、装備品のカテゴリごとに使用する素材のカテゴリは決まっている。クラスの特徴を生かせるものや、付帯効果が戦術と合っているものはカジヤンで鍛えながら長く使っていきたいので、気に入った装備品を入手したら集める素材をチェックしておこう。なお、ヒーローの最高Lvを超えたLvまで鍛えることはできない。



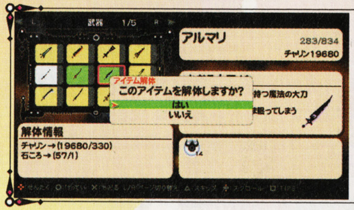
カジヤンで鍛えたい装備品を選択すると、必要な素材とチャリンの数が表示される。現在のLv、懐具合と相談だ。

●装備品のカテゴリと素材対応表

装備	カテゴリー	素材	装備	カテゴリー	素材	装備	カテゴリー	素材
武器	剣	鉱石	武器	弓	木	武器	鎌	骨
	刀	鉱石		長弓	木	防具	ヘルム	骨
	槍	骨		自動弓	木		盾	木
	長槍	骨		大笛	木		大盾	鉱石
	矛	骨		長笛	木		肩	骨
	腕	鉱石		連笛	木		ケープ	骨
	短剣	鉱石		杖	木		靴	骨
	暗器	鉱石		錫杖	木		馬	骨
	大剣	鉱石		大砲	鉱石		駿馬	骨
	大刀	鉱石		散弾砲	鉱石		戦車	骨
	戦斧	鉱石		レーザー砲	鉱石			
	槌	鉱石		爪	鉱石			

装備品のLvで素材の必要数が決まる

鍛えるときに必要な素材のカテゴリは装備品のカテゴリで決まるが、種類や数は装備品のLvに左右される。高Lvになるほど、必要な素材やチャリンは多くなっていき、使用する種類も入手しにくいものが追加されるため、多数の装備品を同時に強化し続けることは困難だ。よく使うものを選んで、計画的に鍛えていこう。



使わなくなった装備品はアルマリで素材に変える。

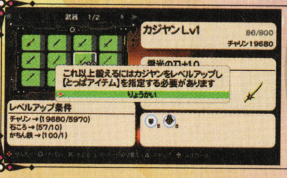
●装備品のLvと必要素材数

鉱石	骨	木	+1～+9	+10～+14	+15～+19	+20～+29	+30～+39
石ころ	むだだ骨	ヨクアル枝	Lv数分	Lv数分	Lv数分	Lv数分	Lv数分
かちん鉄	がしりん骨	サクラン	0	1	2	3	4
チターン鉱	どでか骨	ヒノッキー	0	0	1	2	3
ミースリル	おったま骨	ヤックン杉	0	0	0	1	2
アダマンマン	あくまの骨	ボーダイ樹	0	0	0	0	1

とっぱアイテム設定で限界超え！？

とっぱアイテムとは、カジヤンの限界を超えて鍛えられるアイテムのことで、初めて装備品を＋11に鍛えるときに設定できる。設定したカテゴリの装備品はほかのものより＋10高く強化できるため強い装備品を作るには欠かせないが、設定できるのは1つのカテゴリだけだ。

とっぱアイテムのカテゴリは設定後もほかのカテゴリの装備品を限界以上に強化しようとしたときに変更できる。ただし、変更するとそれまでに設定していたカテゴリはとっぱアイテムではなくなるので、限界を超えて強化していた装備品のLvは通常の上限Lvまで戻ってしまう。



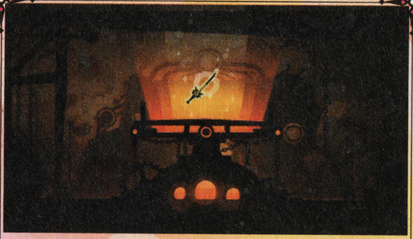
どれかをとっぱアイテムに設定するまでは、すべての装備品が＋11以上に強化できない。



とっぱアイテムに設定されているカテゴリは、アジトのカジヤンの外観からも確認可能だ。

カジヤンLvがアップすると強化の上限が上がる

カジヤンは最初Lv1で強化を＋10までしかできないが、とっぱアイテムを設定するとLv2にアップし、最大＋20まで強化可能となる。ただし、これはとっぱアイテムの上限を表し、通常の装備品を鍛えられるのは＋10のままだ。とっぱアイテムを＋21にしようとしたとき再度カジヤンのLvを上げられるチャンスが訪れ、とっぱアイテムは＋30まで、通常の装備品は＋20まで鍛えられるようになる。なお、カジヤンは最高でLv4まで上げることが可能だ。



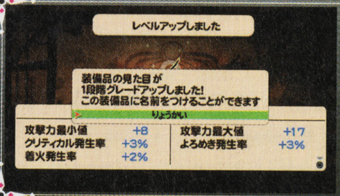
カジヤンのLvを上げていくことで、とっぱアイテムで最大＋40、通常の装備品で最大＋30まで鍛えられる。

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

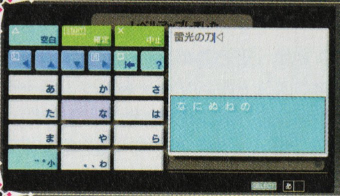
装備品の見た目と名前が変わる！？

カジヤンを使って装備品のLvを上げていくと、＋11と＋31になるタイミングで見た目が変わる。見た目が変わったときはカジヤンでメッセージが表示されるので、キャンバで装備してチェックしてみよう。なお、見た目の変化は鍛えられる装備品のみにおこり、宝箱から＋11以上のユニーク装備などが出現しても見た目はそれまでのものと一緒だ。

また、Lvが＋11と＋31になるときは、装備品に任意の名前をつけることも可能となっている。名前は最大10文字までならどんなものでもOKなので、思い入れのある名前を考えておこう。このタイミング以外では変更できないため、入力間違いには注意だ。



グレードが1段階アップして、見た目が変わる。



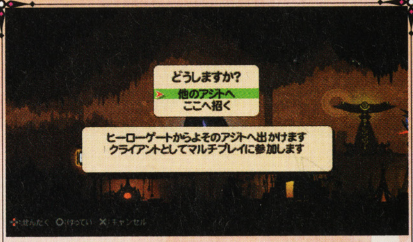
現行の名前が好きなら、変更しなくてもよい。

マルチプレイに挑戦

ほかのプレイヤーと遊べるマルチプレイは、本作を隅々まで遊ぶには必須だ。ここでマルチプレイでできることを学んでおこう。

遊びの幅を広げるマルチプレイ

ヒーローとパタポンズを育ててクエストに挑戦しているだけでも楽しい本作だが、ヒーローゲートを通じてほかのプレイヤーと出会うとさらに遊びの幅が広がる。例えば、出会ったプレイヤーと一緒に協力プレイや対戦プレイで遊んだり、ほかのプレイヤーのアジトにあるカジヤンを利用するなど、1人ではできなかったことが可能になる。ここではマルチプレイのメリットや遊び方を解説するので、本作の遊び方を一通り覚えたらヒーローゲートを使ってみよう。



初めてヒーローゲートを利用するときは、とりあえずほかのアジトに行って、いろいろ教えてもらうとよい。

協力して難解なクエストに挑戦！

協力プレイとは、ヒーローゲートで出会ったプレイヤーが協力して1つのクエストに挑むことをいい、ヒーローのみで最大4人のパーティーを編成することが可能。ホストプレイヤーが選択できるものならほぼすべてのクエストに挑戦可能なので、1人ではクリアできなかった難解なクエストを手伝ってもらうこともできる。仲間に協力してもらって、進められなかったストーリークエストだってすいすいクリアだ。

なお、協力プレイでクリアしたクエストの報酬や拾ったアイテム、宝箱は参加者全員が同等に入手できるので、宝箱や素材を目的としたクエスト挑戦もOKだ。ただし、手に入れた宝箱から出現する装備品はそれぞれで異なる。



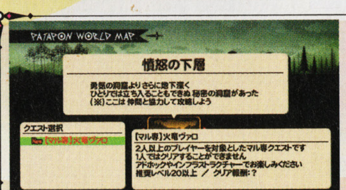
ヒーローゲートの目的で、「フラで協力しまっしょ」を選択してアジトを探す。



出現する装備品は宝箱を入手したときではなく、宝箱を開けた時点で決まる。

いざ、マルチ専用クエストに潜入！

クエスト名で【マル専】と表記されるマルチ専用クエストは、その名の通りマルチプレイを前提としたクエストだ。マルチ専用クエストでは、通常のクエストより強力な敵が多数出現し、複数のプレイヤーがいないと先へ進めないギミックが存在する。シングルプレイではクリアできないので、仲間を募って挑戦してみよう。



マルチ専用クエストは、推奨されるLvも高めだ。

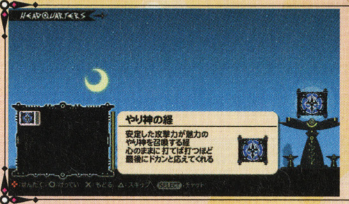
対戦プレイで火花を散らす

プレイヤー対プレイヤーで熱いバトルを繰り広げられる対戦プレイは、ホストプレイヤーがバトルゲートからマップを選択することで行える。選べるのはホストプレイヤーがストーリー中でクリアしたヘッドオン、デッドヒート、ミサイルバトルが遊べる7つのマップで、最大4人のパーティー同士で戦うことが可能だ。

対戦相手はインフラストラクチャーモードではオートマッチング、アドホックモードでは近くで準備を終えたパーティーが選ばれる。マッチングする条件は、選択したマップ、参加人数が同じことだ。なお、ヒーロー対ヒーローかヒーロー対ダークヒーローの対戦が実現可能で、ダークヒーロー同士で戦うことはできない。



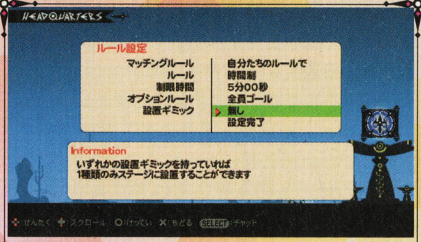
ホストプレイヤーがクリアしていないマップはバトルゲートで表示されない。



使用するショカーン、BGMは出撃前にホストプレイヤーのみが設定できる。

ホストプレイヤーが細かいルールを設定

ホストプレイヤーは対戦を始める前に制限時間や使用するギミックなど、細かい対戦のルールを設定できる。設定できるルールは対戦の種類によって異なるが、長く遊びたい、サクッと戦いたいなど、そのときの目的に合わせよう。また、細かいルールを設定しなかった場合は、ストーリーの対戦クエストと同じルールが適用される。なお、マッチングルールをホスト側に設定すると対戦相手の出現を待つことになり、クライアント側に設定すると相手を選べる。



対戦用ギミックはマルチプレイの対戦でのみ使用できるアイテムで、設定しておくとフィールドに設置される。

●ルール設定メニュー一覧

項目	詳細
マッチングルール	対戦のホストになるかクライアントになるかを選択する。クライアントを選択した場合は、ホスト側が設定したルールが優先される。
ルール	対戦ルールの基本項目を設定する。とくに設定をしなければ、対戦クエストと同じルールになる。 ・**時間制**…ヘッドオン、ミサイルバトル、デッドヒートで設定可能。設定した制限時間内に敵より高いポイントを得たチームの勝利。 ・**ポイント制**…ヘッドオン、ミサイルバトルで設定可能。設定したポイントに先に到達したチームの勝利。 ・**リボーン回数制**…ヘッドオン、ミサイルバトルで設定可能。チーム全員でリボーンできる回数を設定しておき、先にリボーンできなくなったチームの負け。 ・**旗取り**…ヘッドオン独自のルールで、自動的に設定される。制限時間が無制限となり、どちらか旗を先に取った方が勝利。 ・**敵の施設破壊**…ミサイルバトル独自のルールで、自動的に設定される。制限時間が無制限となり、どちらか先に敵の施設を破壊した方が勝利。
オプションルール	対戦のルールに合わせて、ヘッドオンでは中立陣地の数、デッドヒートでは勝利条件の「全員ゴール」か「誰かゴール」を決められる。
設置ギミック	ステージに設置するギミック持っている場合に選ぶ。

パタの章 システム解説 マルチプレイに挑戦

プレイヤー同士で役割分担

マルチプレイで協力プレイや対戦プレイをするとき、パーティーにいるユニットがそれぞれ別の行動をできることから役割分担がより明確になる。主な役割はダメージを与えることを主目的とする攻撃役、パーティーを守るタンク役、回復や状態異常を担当するサポート役の3種類だ。これらがバランスよくいて役割をまっとうすることで、スムーズなクエストクリアが可能となる。誰がどの役割を担当するかは、自分が得意な役割を伝えたり、今どの役割に合うクラスがいないかなどを話し合って決めよう。

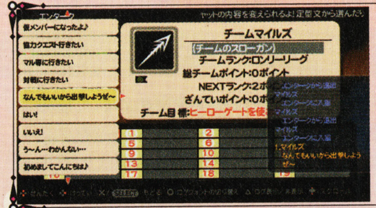


タンク役になったプレイヤーは常に最前線を進み、パーティーの盾となる。サポート役になったプレイヤーは各ユニットの状況や戦況を見て、適切な対処を行おう。

意思表示をスムーズにするチャット

直接話しながらできないマルチプレイで、プレイヤー同士が意思疎通するために必要不可欠なのがチャットだ。あらかじめ設定しておいた定型文のなかから自分の意思に合ったものを選ぶことで、相手に目的や気持ちを伝えることができる。定型文はエンタークのチャット内容変更でいつでも好きなものに設定できる。

チャットにはアジト用とクエスト用があり、アジトでの会話に適したもの、クエストでの使用に合わせたものをそれぞれ別に設定が可能だ。それらとは別に、ヒーローが特定の状態になったときに自動で発言してくれるオートチャットの編集もできる。使用頻度の高いものを中心に使いやすい配置にしておくと、クエスト中などとっさに何か発言したいときに便利だ。



SELECTボタンを押せばチャット画面に移行できる。



ヒーローの状態を自動で発言するのがオートチャット。

●設定しておきたい定型文

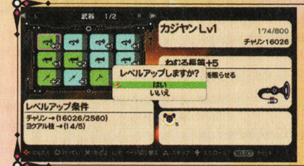
あいさつに関するもの	・初めましてこんにちは♪／どうぞよろしく〜 ・また遊ぼう♪／さいなら〜　またね〜 ・ありがと〜／ごめんね〜
やりたいことを示すもの	・協力クエスト行きたい／マル専行きたい／対戦行きたい ・シナリオ進めたいかも／レベル上げ希望〜♪／ボス戦希望! ・短めのルール希望／違うルールで遊びたいかも
仲間内の役割を示すもの	・攻撃は任せろ!!／槍役(DD)がいないとか ・盾となって皆を守る!／盾役(タンク)がいないとか ・回復薬は任せて♪／弓役(CC)がいないとか
チームに関係するもの	・チームに入らない?／チームに入れて! ・仮メンバーになって♪／カードが欲しいな♪ ・ど、同期したぞぉ〜〜〜／同期して♪
意思を示すもの	・はい!／いいえ! ・ちょっと待ってね♪ ・そろそろ落ちるかな／も、もう1回!

カジヤンを借りるためにアジトを訪ねる

マルチプレイでは、ほかのアジトにあるカジヤンで自分の装備品を鍛えることができる。自分以外のアジトでカジヤンを使う利点は、そのカジヤンが設定しているとっぱアイテムを利用できることだ。訪問先のカジヤンが設定しているとっぱアイテムのカテゴリが自分と違えば、複数のカテゴリをとっぱアイテムとして鍛えられることになる。また、ほかのアジトでリミッターを超えて鍛えた装備品は、自分や相手がとっぱアイテムを変更してもLvが下がることはない。このことにより、設定に捕われず限界を超えた装備品を所持することが可能となる。



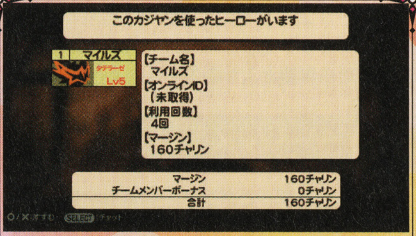
ホストプレイヤーがカジヤンを使えない状態だと、クライアントプレイヤーも使用できない。



ほかのプレイヤーのアジトにあるカジヤンでも使い方は自分のアジトにあるものと一緒だ。

チームや仲間で設定する装備品を分担

ヒーローゲートから鍛えたい装備品をとっぱアイテムに設定しているアジトを探しても、なかなか見つからないときがある。この問題を解消するには、チームや仲間内でとっぱアイテムに設定するカテゴリを分担しておくとよい。分担した内容をメモしておけば、強化で困ることがなくなる。また、誰かがカジヤンを使うとホストプレイヤーにマージンが入るようになっており、チームメンバーに頻繁にカジヤンを使ってもらえば、マージンもかなりの収入だ。

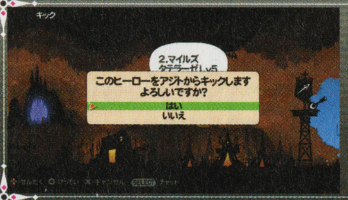


ノラで来たプレイヤーが使ったら消費したチャリンの5%が、チームメンバーなら20%のマージンが手に入る。

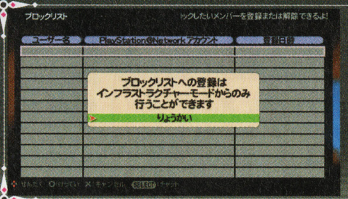
シルバーほしポンの道しるべ…ッテカ♪
安心してマルチプレイを楽しもう

マルチプレイで遊んでいると、ときには乱暴な言葉使いやクエスト中に適していない行動をするプレイヤーが現れる。そういった事態に備えて、マルチプレイにはブロックリストとキックの機能が用意されている。

キックはホストプレイヤーのみが選択できる項目で、プレイヤーを指定してアジトから出すことが可能だ。指定されたほうは自動的に自分のアジトに戻ることになる。ブロックリストは誰でも使用でき、リストに入れたいプレイヤーのオンラインIDを登録する。登録後は、アジトを探すときにブロックリストに設定したプレイヤーがいるアジトは表示されなくなり、こちらに入ってくることもない。



その場ではキックしても、また一緒に遊べる。



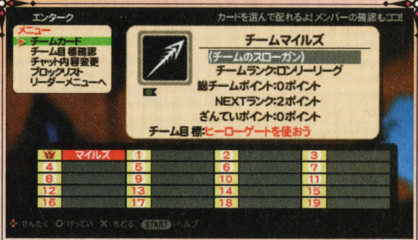
インフラストラクチャーモード使用時に設定。

仲間とチームを作る

ここでは、集まった仲間と共通の目標に向かってチャレンジしたり、仲間内で競い合ったりできるチームの機能について紹介する。

『パタポン3』を隅々まで楽しもう

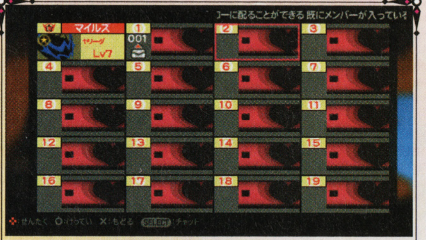
エンタークで最初に作成したチームは、自分のチームに入ってもらったり、ほかのプレイヤーのチームに入ることでその真価を発揮する。所属するチームにほかのメンバーがいると、目標を共有したり、ランキングで競い合うことができ、本作を余すことなく楽めるようになる。また、チームに所属するとインフラストラクチャーモードでお互いを探すことが簡単になり、メンバーが協力することで様々な報酬が得られるなどメリットも多いので、マルチプレイになれてきたら早速どこかのチームに入ろう。



最初はたった1人のチームだが、メンバーが増えてくると賑やかになる。自分のチームを大きくするか、ほかのプレイヤーが作ったチームに入るかはあなた次第だ。

チームメンバーになるには？

チームリーダーとメンバーになりたいプレイヤーがお互いの意思を確認しただけではメンバーになれない。勧誘や入隊はエンタークのメニューでチームカードを渡すところから始まるので、まずはエンタークに集合だ。チームカードはそのチームの勧誘枠を表すため、チームリーダーは「チームカード」からまだ誰も表示されていないものを選択して勧誘したいプレイヤーに渡そう。あとは下記の手順をふめば、晴れてメンバーになる。なお、1人でもメンバーがいるチームのリーダーは別のチームに入れない。



チームの勧誘以外でもチームカードは配ることができ、受け取った側はコレクションにできる。勧誘目的でなくても、自己紹介代わりにどんどんチームカードを配ろう。

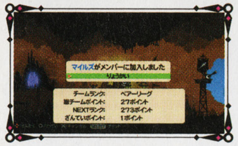
●チームメンバーになるまでの流れ


チームリーダーが、メンバーが割り振られていないチームカードを選択し、勧誘したいプレイヤーを指定して配る。

→


受け取ったプレイヤーが「届いたカード」から入りたいチームのチームカードを選んで、仮メンバーになる。

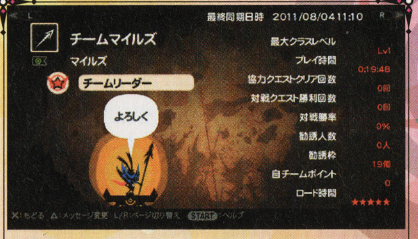
→


仮メンバーが同じアジトにいる状態でチームリーダーが「データ同期」をすると、正式なチームメンバーになる。

パタの章 システム解説
仲間とチームを作る

チームカードに関するルール

勧誘に使うチームカードは全部で19の枠があり、空いているチームカードがある限りメンバーを勧誘することができる。チームカードはメンバーが確定していなければ同じものを何人にでも配れるが、メンバーが決まるとプレイヤーの情報が表示され、その枠が埋まったことになる。1枚のチームカードで入隊できるのは1人なので、同じチームカードを受け取った複数のプレイヤーをメンバーにしたい場合は、別のチームカードを新たに渡そう。なお、チームカードのデザインは変更することが可能だ。

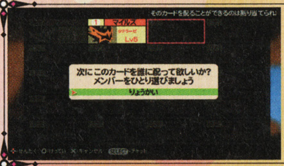


チームメンバーが確定しているチームカードでは、チーム内におけるプレイヤーの情報を確認できる。情報は更新されていくので、気が向いたらチェックしてみよう。

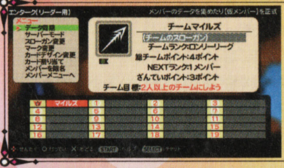
チームメンバーもチームに勧誘できる

チームへの勧誘は、事前にチームリーダーが「カード割り当て」でメンバーに勧誘用のチームカードを割り当てておくことで、チームメンバーでも行えるようになる。チームカードを割り当ててもらったチームメンバーは、そのカードをほかのプレイヤーに配るだけでOKだ。あとはカードを受け取ったプレイヤーが通常の勧誘と同じ手順をふみ、データを同期すればよい。

この機能を使うと、チームリーダーがいない場面でも勧誘だけは可能となる。各チームメンバーが遊びに行った先で次々と勧誘すれば、メンバーが増えるスピードが格段にアップする。



誰かに割り当てられたチームカードはチームリーダーを含め、ほかのメンバーは配れない。



「データ同期」はチームリーダーのみが行える項目なので、最後の仕上げは頼むことになる。

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

マークやカードのデザインは256種類！

チームの象徴であるマークとチームカードのデザインは全部で256種類も用意されており、デザインの変更はエンタークのリーダーメニューからチームリーダーのみが行える。最初から選べるデザインはごく一部だが、最終的にマークは160、カードは96のなかから好きなものを選択することが可能だ。

新たなマークやカードはチームランク〔➡P.038〕が上がると開放され、シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換で入手できる。チームの活動が活発なほど珍しいデザインが手に入るので、一丸となってオリジナリティ溢れるものを目指そう。なお、デザインはアルマリのかざりでも確認できる。



設定したマークは見張り台の旗にも反映される。

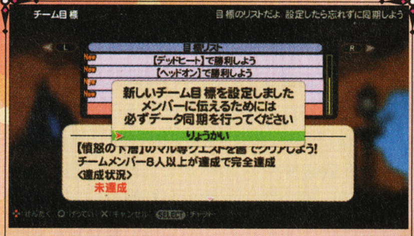


チームのイメージに合ったものを設定したい。

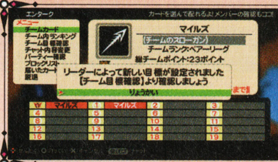
チーム一丸となって目標を達成

チーム目標とは、チームメンバーが一丸となって達成を目指す目標のことをいい、チームが行動する指針となる。最初にチームを作成するとチュートリアル的な目標が提示されるので、それら5つを達成しよう。その後は、開示されているチーム目標のなかから自由に設定できるようになる。設定はチームリーダーのみ「チーム目標設定」から行え、チームメンバーはエンタークでいつでもチーム目標を確認できる。

チーム目標を達成すると、達成したチームメンバーは星のかけら、チームポイント、アイテムなどの報酬がもらえる。報酬はチーム目標を達成した状態で、チームリーダーとデータを同期すれば付与される。なお、新たにチーム目標を設定したときもデータを同期しておかないと、チームメンバー全員で目標を共有できない。



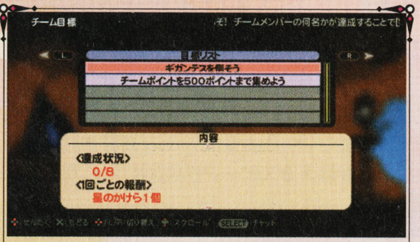
目標はマルチ専用クエストをクリアするや、対戦プレイを楽しむチームにしたいなど、チーム全体の指針となる。



データの同期を忘れると、古い目標を目指して無意味な努力を続けることになってしまう。

複数のチームメンバーが達成する目標

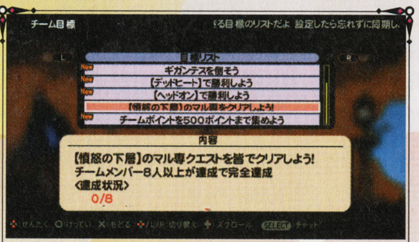
チーム目標には、1人でも目標をクリアすれば達成になるものと、複数のメンバーが達成することで完全達成になるものがある。複数のチームメンバーが達成する必要があるものは、個人が目標を達成したときに達成したプレイヤーが報酬をもらえるほか、規定の人数が達成したときに完全達成報酬がチームメンバーに付与される。また、規定人数が決められているチーム目標は、1度完全達成しても、新たに設定することで繰り返しチャレンジできる。ただし、2度目からは報酬の内容が変わるものもある。



何人のチームメンバーが達成したかどうかはチームリーダーとデータの同期を行うことで最新のものに更新され、「チーム目標確認」でいつでもチェック可能となっている。

新しいチーム目標が開放される条件

チーム目標は最初からすべて選択できるわけではなく、開放条件を満たすことで新しく開示されていく。条件となるのはチーム目標の達成や、クエストのクリア、チームランクだ。チームが活発に活動していれば次々と開放されていくが、なかには達成が非常に難しいものも存在する。開放されているチーム目標のなかから、達成可能そうなものを探そう。なお、現在開放されているチーム目標や、すでに達成したチーム目標はエンタークメニューの「チーム目標確認」でチームメンバーなら誰でも確認可能だ。



繰り返しチャレンジできる目標は達成すると「チーム目標確認」の達成済み目標リストに入るが、再度チーム目標として設定すると目標リストに表示されるようになる。

バタの章 システム解説
仲間とチームを作る

●チーム目標一覧

チーム目標	開放条件	繰り返し
ヒーローゲートを使おう	チーム作成後	×
チームカードを配ろう	チーム目標「ヒーローゲートを使おう」を達成	×
2人以上のチームにしよう	チーム目標「チームカードを配ろう」を達成	×
データ同期を使おう	チーム目標「2人以上のチームにしよう」を達成	×
自分で目標を設定しよう	チーム目標「データ同期を使おう」を達成	×
チームポイントを500ポイントまで集めよう	チーム目標「自分でチーム目標を設定しよう」が出現した	×
チームポイントを1000ポイントまで集めよう	チーム目標「チームポイントを500ポイントまで集めよう」を達成	×
チームポイントを3000ポイントまで集めよう	チーム目標「チームポイントを1000ポイントまで集めよう」を達成	×
チームポイントを10000ポイントまで集めよう	チーム目標「チームポイントを3000ポイントまで集めよう」を達成	×
【憤怒の下層】のマル専をクリアしよう!	クエスト「勇気の洞窟に隠された謎」クリア後	○
【色欲の上階】のマル専をクリアしよう!	クエスト「はるかな高みを目指して」クリア後	○
【自尊の地下】のマル専をクリアしよう!	クエスト「機械兵の奇々怪々」クリア後	○
【強欲の下階】のマル専をクリアしよう!	クエスト「屋敷の中の植物園」クリア後	○
【暴食の下層】のマル専をクリアしよう!	クエスト「迷宮に潜む火山の王」クリア後	○
【怠惰の上層】のマル専をクリアしよう!	クエスト「ギロチンの奥に潜むもの」クリア後	○
【嫉妬の下層】のマル専をクリアしよう!	クエスト「寛大の邪悪」クリア後「このまま静かに死にたい」を選択	○
【ヘッドオン】で勝利しよう	クエスト「古戦場と欠けた月」クリア後	○
【デッドヒート】で勝利しよう	クエスト「人魚の涙と雪上競走」クリア後	○
【ミサイルバトル】で勝利しよう	クエスト「鳥か獣か?攻撃か防御か?」クリア後	○
対戦で3連勝しよう	クエスト「ヘッドオン」で勝利しよう　を達成	○
対戦で5連勝しよう	クエスト「対戦で3連勝しよう」を達成	○
ギガンテスを倒そう	クエスト「サイクロプス狩り」クリア後	○
マンボスを倒そう	クエスト「純白の雪原は冷たくて」クリア後	○
センチュラを倒そう	クエスト「純潔の邪悪」クリア後	○
カッチンドンガを倒そう	クエスト「スワンキ峠の雷獅子」クリア後	○
モーチッチチを倒そう	クエスト「木炭の怪物 デス・トレント」クリア後	○
ザックネルを倒そう	クエスト「これが砂漠のヌシDEATHか!?」クリア後	○
ゴルルを倒そう	クエスト「バクバクッ…超絶マジンはんぱねっす!!」クリア後	○
ギガンテキングを倒そう	クエスト「宝箱を奪ってガーゴイル♥」クリア後	○
ショカーンで700,000,000点以上	チームランクがマイナーリーグになったとき	×
ショカーンで1,000,000,000点以上	チーム目標「ショカーンで700,000,000点以上」を達成	×
ショカーンで1,500,000,000点以上	チーム目標「ショカーンで1,000,000,000点以上」を達成	×
カジヤンのレベルをLv2に上げよう	チームランクがミドルリーグになったとき	×
カジヤンのレベルをLv3に上げよう	チーム目標「カジヤンのレベルをLv2に上げよう」を達成	×
チームカードを累計100枚配ろう	チームランクがトリオリーグになったとき	×
チームカードを累計1000枚配ろう	チーム目標「チームカードを累計100枚配ろう」を達成	×
チームカードを累計10000枚配ろう	チーム目標「チームカードを累計1000枚配ろう」を達成	×
対戦クエストで100人倒そう	クエスト「古戦場と欠けた月」クリア後	×
対戦クエストで1000人倒そう	チーム目標「対戦クエストで100人倒そう」を達成	×
対戦クエストで10000人倒そう	チーム目標「対戦クエストで1000人倒そう」を達成	×
TIPSをコンプリートしよう	チームランクがオープンリーグ1になったとき	×
全クラスをコンプリートしよう	チームランクがオープンリーグ12になったとき	×
全ショカーンを手に入れよう	チームランクがオープンリーグ24になったとき	×
全ての装飾品を買おう	チームランクがオープンリーグ25になったとき	×
全設置ギミックを手に入れよう	チームランクがオープンリーグ36になったとき	×
全てのカードを買おう	チームランクがオープンリーグ80になったとき	×
全てのマークを買おう	チームランクがオープンリーグ99になったとき	×

ポイントをためてランクアップ

チームポイントは、チームカードを配るなどチームの活動をする、チーム目標を達成する、チームメンバーが対戦プレイに勝利するなど、チームとして頑張ったときに付与されるポイントだ。このチームポイントが一定量たまるとチームのランクが上がっていき、ランクに応じた星のかけらがチームメンバー全員に付与される。また、シルバーほしポンのショップに並ぶアイテムもランクによって変化するので、マークやチームカードのデザインを揃えたい場合は、活発に活動してチームランクを上げよう。

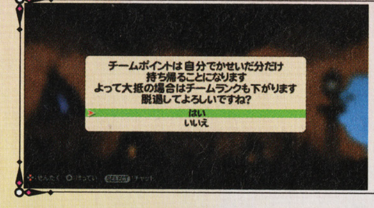
チームランクはチームリーダー1人のロンリーリーグから始まり、最終的にはオープンリーグ99までランクアップする。ランクアップに必要なポイントはランクが上がるにつれ増えていくが、もらえる星のかけらはオープンリーグ16から毎回30個となる。なお、チームの活動で入手できるポイントは上限が決まっているため、最終的にはチームメンバーが対戦プレイで勝利を収めるか、繰り返し挑戦できるチーム目標を達成してポイントをためることになる。

●チームランク早見表

チームランク	必要人数	必要ポイント	星のかけら
ロンリーリーグ	1人	0	0
ペアーリーグ	2人以上	2	10
トリオリーグ	3人以上	300	11
マイナーリーグ	4人以上	600	12
ミドルリーグ	4人以上	1100	13
マスターリーグ	4人以上	1600	14
オープンリーグ1	4人以上	2300	15
オープンリーグ2	4人以上	3100	16
オープンリーグ3	4人以上	4000	17
オープンリーグ4	4人以上	5000	18
オープンリーグ5	4人以上	6000	19
オープンリーグ6	4人以上	7000	20
オープンリーグ7	4人以上	8000	21
オープンリーグ8	4人以上	9000	22
オープンリーグ9	4人以上	10000	23
オープンリーグ10	4人以上	11000	24
オープンリーグ11	4人以上	12500	25
オープンリーグ12	4人以上	14000	26
オープンリーグ13	4人以上	15500	27
オープンリーグ14	4人以上	17000	28
オープンリーグ15	4人以上	18500	29

チームを脱退しても努力は報われる

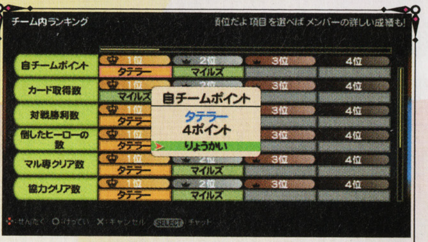
チームポイントはチームに所属するメンバー個人が所有してるポイントの合計なため、チームメンバーはチームを脱退しても努力の証であるポイントを持ち続けられる。所有しているポイントは脱退したチームのチームポイントから減算されるが、新しいチームに入ると、そのチームのチームポイントとして加算される。



自分のチームに戻るため、ランクは下がってしまう。

チーム内で競い合うランキング

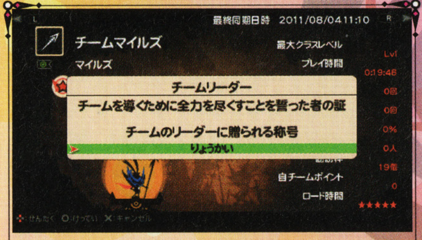
エンタークで「チーム内ランキング」を選択すると、チームメンバー内でのランキングが表示される。項目は対戦勝利数やショカーン最高得点など様々で、全部で10項目存在する。チームメンバー名にカーソルを合わせると順位だけでなく回数などの数値も確認可能なので、上位にいるチームメンバーの数値をチェックして目標にしよう。チームメンバー間で抜きつ抜かれつの攻防を繰り広げれば、楽しみながら自然とプレイヤーの操作スキルも上がっていく。



それぞれの詳細をチェックして、ランキング1位にいるプレイヤーを追い抜けそうな項目を探して挑戦しよう。

規定値をクリアして称号を獲得

チームのランキングにあるいくつかの項目では、規定値に達している状態で自分よりランキング上位に条件を満たしているメンバーがいなければ称号を獲得できる。称号は1人につき1つしか表示されず、同じ称号が同時に複数のメンバーにつくことはないため、ランキングが低くても獲得のチャンスはある。より高い規定値に達していると上位の称号を獲得できるので、レアな称号を目指してみよう。なお、現在の称号はチームメンバー詳細画面で確認可能だ。



称号のチームリーダーは、チームのリーダーだけが獲得できる称号で、ランキングの順位に関係なく与えられる。

●称号一覧

ランキング	称号	説明文
―	チームリーダー	チームを導くために全力を尽くすことを誓った者の証。チームのリーダーに贈られる称号。
自チームポイント	チームエキスパート	チームのために全力で努力しチームを盛り上げ続ける貢献者の証。
	チームマスター	その身をチームに捧げチームの地位を磐石にする名誉ある貢献者。
カード取得数	カードコレクター	出会った人と挨拶代わりにカードを交換し多くのカードを集めてチームに貢献するコレクター。
	カードマスター	古今東西ありとあらゆるカードを集めチームの見聞を大きく広げるスーパーコレクターの証。
対戦勝利数	バトルのカリスマ	チームのために全力で策を練り勝利を引き寄せる戦略家の証。
	バトルマスター	戦術と戦略を巧みに操りチームに多くの勝利をもたらす大戦略家の証。
倒したヒーローの数	猛攻の戦士	数々のヒーローを倒すことでチームの攻撃を先導する戦士の証。
	グラディエーター	幾多のヒーローをなぎ倒しチームの攻撃の花形となる伝説の戦士。
マル専クリア数	マル専の志士	チームの仲間と協力しマル専クエストの謎を解き明かす冒険家の証。
	マル専王	チームの仲間を先導し難攻不落のマル専クエストを攻略する稀代の冒険家。
総EXP	クラスエキスパート	たくさんのクラスで得た経験を生かしチームに貢献する熟練者の証。
	クラスマスター	膨大な経験を積み数多のクラスを使いこなしチーム内で多彩な活躍をする極めし者の証。
魔法装備平均レベル	武具の達人	多くの武具の能力を把握しチーム内でも武具をたくましく鍛え上げる職人の証。
	武具を極めし者	武具の能力を極限まで引き出しチーム内でも多彩な武具を鍛えあげる偉大な職人の証。
パーフェクト回数	マエストロ	正確にリズムを刻み心地よい音色でチームに力を与える指揮者の証。
	キング・オブ・リズム	超的確なタイコのリズムでチームの力を大きく引きだす大指揮者の証。
ショカーン最高得点	ウルトラショカーン	素晴らしいアドリブセッションでショカーンを使いこなしチームに貢献する召喚士の証。
	アルティメットショカーン	天才的なアドリブセッションでショカーンの力を最大限に発揮しチームを勝利に導く大召喚士の証。

パタの章 システム解説
仲間とチームを作る

データを同期して情報を共有する

チーム目標やランキングはもちろん、スローガン、マーク、チームカードのデザインを変更したときも、データを同期しないとチームメンバーと情報を共有できない。また、チーム目標の達成やランキングで得られる報酬、称号もデータを同期したときに付与されるので、データの同期はチームが一丸となるための必須事項だ。チームリーダーは新しいチームメンバーを加入させるときだけでなく、チームメンバーがアジトに入って来たら最初に同期しよう。チームメンバーも、チームリーダーのアジトへ行ったらチャットで来たことを知らせるとよい。



データの同期が終わったらログが表示されるので、それまでアジトから出ないようにしよう。



複数のチームメンバーがアジトにいるときは、1人ずつ順番にデータの同期が行われる。

サーバーモードを使って自動でデータを同期

サーバーモードは、チームメンバーがアジトに入ってくると自動的にデータの同期を開始するモードだ。ホストプレイヤーのみ起動可能で、アドホックモードか、インフラストラクチャーモードで目的を「チームだよ全員集合ぉ」に設定してアジトを開放しているときのみ使用できる。チームリーダーが操作をできない状況でも同期ができるので、ヒーローを放置するときなどに活用しよう。なお、サーバーモード中はサーバーモードの解除以外の操作はできない。

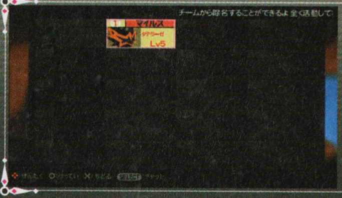


サーバーモード中は、サーバーモードであることを示すアイコンがチームリーダーの頭の上に表示される。

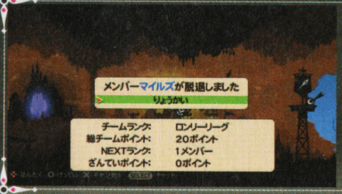
シルバーほしポンの道しるべ…ッテカ♪
チームメンバーの除名と脱退

ほかに入りたいチームができたときやチームが解散するときなどは、除名や脱退でチームから籍を抜くことになる。除名はチームリーダーのみが行え、除名したいチームメンバーを選ぶだけでOKだ。脱退はチームメンバーのメニューにのみ表示される項目で、いつでも選択すればチームから抜けられる。また、脱退や除名されたチームメンバーは最初に作った1人のチームに戻ることになる。

なお、チームメンバーの除名や脱退は、どちらかが一方的に行っただけでは相手に反映されない。ここでもチームリーダーとデータを同期することで初めてお互いに、除名されたこと、脱退されたことが通知される。



もちろんチームリーダーのことは除名できない。

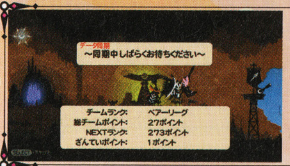


同期をしないと、籍を抜いたことにはならない。

データを同期して情報を共有する

チーム目標やランキングはもちろん、スローガン、マーク、チームカードのデザインを変更したときも、データを同期しないとチームメンバーと情報を共有できない。また、チーム目標の達成やランキングで得られる報酬、称号もデータを同期したときに付与されるので、データの同期はチームが一丸となるための必須事項だ。チームリーダーは新しいチームメンバーを加入させるときだけでなく、チームメンバーがアジトに入って来たら最初に同期しよう。チームメンバーも、チームリーダーのアジトへ行ったらチャットで来たことを知らせるとよい。


データの同期が終わったらログが表示されるので、それまでアジトから出ないようにしよう。


複数のチームメンバーがアジトにいるときは、1人ずつ順番にデータの同期が行われる。

サーバーモードを使って自動でデータを同期

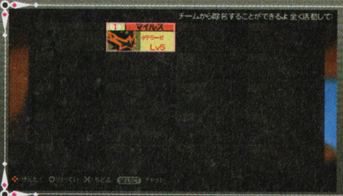
サーバーモードは、チームメンバーがアジトに入ってくると自動的にデータの同期を開始するモードだ。ホストプレイヤーのみ起動可能で、アドホックモードか、インフラストラクチャーモードで目的を「チームだよ全員集合ぉ」に設定してアジトを開放しているときのみ使用できる。チームリーダーが操作をできない状況でも同期ができるので、ヒーローを放置するときなどに活用しよう。なお、サーバーモード中はサーバーモードの解除以外の操作はできない。

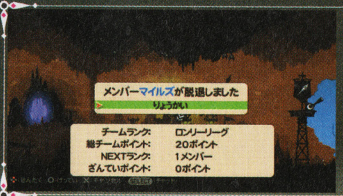

サーバーモード中は、サーバーモードであることを示すアイコンがチームリーダーの頭の上に表示される。

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪
チームメンバーの除名と脱退

ほかに入りたいチームができたときやチームが解散するときなどは、除名や脱退でチームから籍を抜くことになる。除名はチームリーダーのみが行え、除名したいチームメンバーを選ぶだけでOKだ。脱退はチームメンバーのメニューにのみ表示される項目で、いつでも選択すればチームから抜けられる。また、脱退や除名されたチームメンバーは最初に作った1人のチームに戻ることになる。

なお、チームメンバーの除名や脱退は、どちらかが一方的に行っただけでは相手に反映されない。ここでもチームリーダーとデータを同期することで初めてお互いに、除名されたこと、脱退されたことが通知される。


もちろんチームリーダーのことは除名できない。


同期をしないと、籍を抜いたことにはならない。

テクニックガイド

基本的な知識だけでは勝ち進めないのが本作の奥深さだ。ここではちょっとしたテクニックを紹介するので、参考にしてほしい。

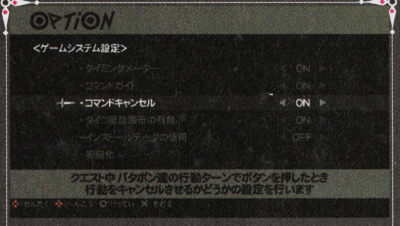
信頼される神様になるために

ここまでに紹介してきたのは本作をプレイするうえで基本にあたる内容で、ストーリー終盤の強大な敵に立ち向かうにはもう一歩踏み込んだ知識と技術が必要となってくる。一人前の神様としてヒーローとパタポンズに命令をするには、ここから紹介するパーティー編成のポイントやクエストに合わせた装備品の選び方といったテクニックが必要だ。どれも基本の知識にちょっとプラスした情報なので、学んだ知識をもとにして自分なりの戦い方を見い出そう。


Lvを上げるだけでなく、ちょっとしたことに気を配ることで、難しいクエストも格段にクリアしやすくなる。

◆コマンドキャンセルと画面のスクロール

クエスト中はコマンドで命令を出す以外にも、実行中のコマンドをキャンセルしたり、進行方向に画面をスクロールすることでクエストをクリアしやすくなる。コマンドキャンセルはオプションでオンにしておくことで使用でき、敵の攻撃に4拍子のタイミングが合わないときなど、入力を仕切り直したい場合に使うとよい。画面のスクロールはクエスト中にアナログパッドやLボタンとRボタンで行え、先に待ち構えている敵の位置や種類を確認したいときに使おう。


タイトル画面のオプションでゲームシステム設定を選択すると、コマンドキャンセルの有無を選択できる。

◆装備品の組み合わせでステータスアップ！

装備品を選んでいるときに、ステータスが極端に変わったことに気づいた人もいるだろう。じつは装備品にはセットで装備することで、ボーナスとしてセット効果が得られるものがある。装備変更画面で装備品にカーソルを合わせると効果を反映した状態でステータスが表示されるので、本来なら上がらないはずの項目が上昇をみせたらそれがセット装備だ。セット装備の組み合わせはいろいろあるけれど、まずは同系統の名前が付いているものから試してみよう。


着火が無効になるなど一芸に秀でたものから、全体的にステータスを底上げするものまで、効果は様々だ。

◆予備動作を覚えよう

フィールドに出現する敵は、大きな攻撃をする前に決まった動作を行う。この予備動作とその後に続く攻撃をセットで覚えれば、次に何を命令すれば避けられるかがわかる。予備動作は武器をかまえたり、大きく息を吸ったりと様々なので、何度もクエストに挑戦し予備動作と攻撃に入るタイミングを覚えよう。



ヌッコロバスが地面に手を入れる予備動作で、続いて岩を投げる攻撃をしかけてくることがわかる。

◆敵の行動を封じる

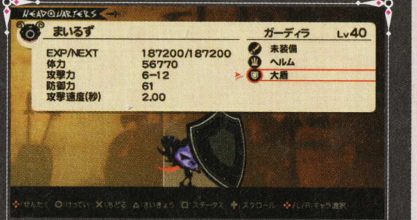
攻撃力が高い、予備動作がわかりにくいなど、やっかいな敵が出現するクエストには、眠り効果がある武器を装備して挑もう。攻撃をするのと同時に眠りを発生させて敵を隙だらけにしてしまえば、そのあいだに「ためろ」を使って大きなダメージを与えられる。それまで苦戦していた敵も驚くほど簡単に撃破だ。



体力が高い敵には毒効果も併用すると高い効果が得られる。眠っているあいだに毒を発生させよう。

◆ヒーローを盾系クラスに変えてはたポンを守る

はたポンは盾系のクラスが倒されない限りあらゆるダメージを受けないが、じつはものすごく打たれ弱い。はたポンが倒されて負けてしまう人は、ヒーローを盾系のクラスに変えてみよう。盾系のクラスがチンとヒーローの2ユニットになれば、それだけはたポンも倒されにくくなる。ただし、複数のユニットが防御に特化していると敵にダメージを与えられなくなるので、クラスのバランスには気をつけたい。防御はヒーローに任せて、チンはトンデンガにしよう。



ヒーローのクラスをガーディラにして大盾を装備すれば、はたポンだけでなくパタポンズ全員を守れる。

◆パーフェクト入力でガンガン進軍

タイコを叩くタイミングで失敗、成功、大成功があり、同じコマンドで命令しても、タイミング次第でパタポンズの行動が微妙に変化する。例えばパーフェクトで入力すると、ヤリーダは「せめろ」のコマンドで通常より強力な攻撃を繰り出し、「まもれ」のコマンドを受けたタテラーゼは防御をしつつ攻撃もする。ユニットの移動速度にも影響するので、コマンドは常にパーフェクトを狙っていこう。なお、タイコを叩くタイミングの判定が優しくなるスキルも存在する。



ワンダバラッパのクラススキルであるガンバルンバは、フィーバー中のパーフェクト判定が緩和される。



クラスの特性と使い方

本作をクリアするのに欠かせないのがクラスに関する知識だ。ここで紹介する情報をもとに、自分の戦い方に合ったものを探そう。

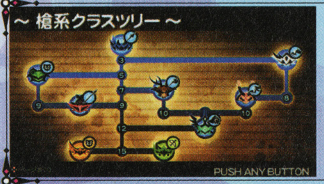
各クラスの個性を理解して選択する

クラスは通常のモードとダークヒーローモードを合わせて、全部で28種類存在する。クラスによって扱える装備品やクラススキルが違うので、それぞれの長所と短所を理解しておかなければクエストに合ったクラスを選択できない。また、覚えるクラススキルやセットスキルがほかのクラスにどういった影響を及ぼすか調べることで、どのクラスから育てるかの指針となる。ここでは各クラスの特性と使い方を紹介するので、参考にしながらクラスを選択しよう。

なお、使いたいクラスがまだ開示されていないときは、クラス紹介ページの開放条件をチェックだ。強力なクラスほど開放条件が厳しいので、お目当てのクラスを開放するために必要なクラスのLvを確認し、重点的に使っていこう。全体的なクラスのつながりは各系統の紹介ページに掲載してあるクラスツリーで見てほしい。



ヒーローのクラスチェンジをする画面では、方向キーの左と右でクラスを、上と下で系統を変更できる。



各系統のクラスツリーは、ゲーム内アジトのアルマリでも確認可能だ。

●クラス索引

●クラス紹介ページの見方



❶**系統の名称**：クラスの系統の名前。
❷**系統の解説**：系統の特徴や主な使い方。
❸**クラスツリー**：その系統のクラスツリー。各クラスの開放条件のつながりを示している。
❹**クラスの名称**：クラスの名前。
❺**クラスのグラフィック**：そのクラスのヒーローとパタポンズのグラフィック。
❻**クラス情報**：そのクラスの基本的な情報。
- **開放条件**…クラスの開放に必要なクラスとLv。ヤリーダ、タテラーゼ、ユミヤッチャは、ヒーローのみ初期に選択するか、条件を満たすことで開放。ダークヒーローは最初からすべてのクラスが開放されている。
- **登場Lv**…クラスが開放されたときのLv。本書では、クラスを登場Lv順に記載。
- **スロット**…セットスキルをセットできるスロットの数。（ ）外はLv20までのスロット数で、（ ）内はLv20以降のスロット数。
- **進化Lv**…クラスの見た目が変わるLv。進化1Lvが1回目、進化2Lvが2回目のタイミング。見た目が変化しないクラスもある。
- **装備可能武器**…そのクラスが装備できる武器と、装備できるようになるLv。
- **装備可能防具**…そのクラスが装備できる防具と、装備できるようになるLv。

❼**ヒーロー技**：クラスが使えるヒーロー技。
- **発動コマンド**…ヒーロー技を発動させるコマンド。2つのコマンドを連続で入力する必要があるものも存在する。
- **連鎖コマンド**…ヒーロー技を連続で使用するためのコマンド。ショカーン時以外では連鎖できないヒーロー技も存在する。
- **説明**…ヒーロー技の詳細。

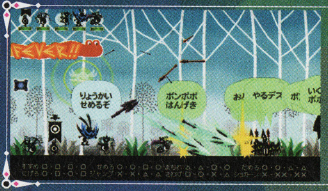
❽**クラスの解説**：そのクラスの特徴や主な使い方。クラススキルを修得した場合の、ほかのクラスに対する影響についても記載。
❾**クラススキル**：そのクラスが取得するクラススキル。名称、取得する条件、経験値を得られるタイミング、クラススキルの効果を掲載。
❿**セットスキル**：そのクラスが一定のLvに達して取得するセットスキル。名称、取得するLv、セットスキルの効果を掲載。

槍系

槍の勇者ヤリーダの英霊によって復活したパタポンが属する系統。大きいダメージを与えるためならいかなる危険もいとわないダメージ馬鹿。群がる敵をなぎ倒して突き進め！

◎圧倒的な攻撃力で敵を粉砕するダメージディーラー

3系統のなかでは攻防のバランスがよく使いやすいクラスが多いが、攻撃力以外のステータスの伸びでは多少の不安が残る。とくに防御面は後半のクエストになるほど苦戦を強いられやすいので、防具を強化することで補ってやろう。装備できる武器は槍を基本としており、突撃や投げるなど、中距離からの攻撃を得意とする。上位クラスになると馬や戦車に乗れるようになるため、移動速度も上げることが可能だ。取得するクラススキルやセットスキルは攻撃に特化したものが充実しており、サポート面に優れたユニットとともにクエストに挑めば、ダメージソースとしてその能力を十分に発揮できる。

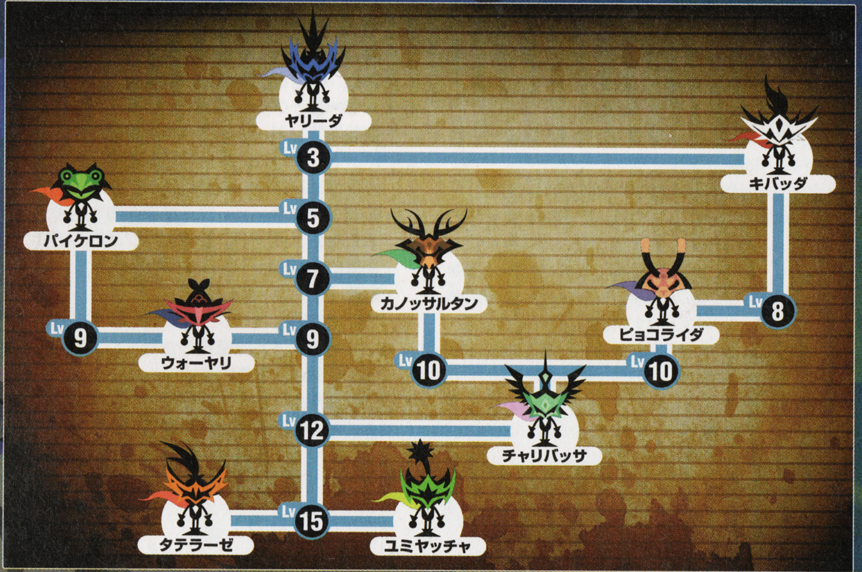


ヒーロー技の攻撃範囲は広く、集まっている敵を減らすことが可能。



育てれば盾を装備できるクラスも開放され、弱点も少し緩和される。

●槍系クラスツリー



○ヤリーダ …. Yarida



開放条件	タテラーゼ：Lv15かユミヤッチャ：Lv15		
登場Lv	1	スロット	5(6)
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	槍：Lv1		
装備可能防具	ヘルム：Lv1		

○ヤバヤーリ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明：オーラをまとった槍を投げつけるヒーロー技。槍が着弾した地点には爆発が起こり、広範囲に大きなダメージを与える。ヤリーダのクラススキル修得によって投げる槍の本数が増え、パイケロンのササッタン系クラススキルの修得によって天候が雨のときに槍の着弾地点に雷が落ちるようになる。

槍系の基本クラス。火力特化型で攻撃を得意とする。ヒーロー技も「せめろ」のコマンド単発で発動でき、広範囲に効果があるため前方の敵をまとめて倒して突破口を開くのに最適だ。また、投げる槍の本数が増えるクラススキルは、修得することでパイケロンとチャリバッサにも同様の効果が現れる。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ヤリヤリ	Lv5	槍を投げたとき	槍を装備してフィーバー中か「ためろ」のあとに「せめろ」で発動。2本の槍を同時に投げる。
ヤリサン	ヤリヤリ修得	槍を投げたとき	ヤリヤリの上位クラススキル。3本の槍を同時に投げる。
ヤリヨン	ヤリサン修得	槍を投げたとき	ヤリサンの上位クラススキル。4本の槍を同時に投げる。
ヤリゴー	ヤリヨン修得	槍を投げたとき	ヤリヨンの上位クラススキル。5本の槍を同時に投げる。
—	—	—	

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ヤリアタックLv1	Lv3	槍、長槍を装備しているとき、攻撃力が20%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が10%UPする。
ヤリアタックLv2	Lv8	槍、長槍を装備しているとき、攻撃力が30%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が15%UPする。
ヤリアタックLv3	Lv15	槍、長槍を装備しているとき、攻撃力が40%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が20%UPする。
ヤリアタックLv4	Lv25	槍、長槍を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
無双のヤリ	Lv32	ヤリアタックやボウアタックなど、攻撃力をUPするセットスキルの効果を2倍にする。

○キバッダ …. Kibadda



開放条件	ヤリーダ：Lv3		
登場Lv	3	スロット	2(3)
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	槍：Lv3、矛：Lv5		
装備可能防具	ヘルム：Lv3、盾：Lv3、馬：Lv3		

○スゲトッシン

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△～◎◎□◎	◎◎□◎

説明 オーラを身にまとい 全力で突撃するヒーロー技。すさまじいスピードで敵に向かって突撃し、連続ヒットで大ダメージを与えては引いていく。キバッタのクラススキル修得によって、ヒット回数が増える。

突撃で敵や障害物に連続ヒットを与えるのが特徴。ヒーロー技の発動には2つのコマンドが必要なのでとっさには出せないが、突撃距離は非常に長く攻撃力も高い。また、連続ヒットのため、状態異常を発生させやすいといえる。なお、クラススキルを修得すると、ピョコライダのヒット回数も増える。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ラッシュラLv1	Lv5	ラッシュラLv1発動時	「せめろ」成功時に発動。力強い突撃で、ヒット回数が1回増える。
ラッシュラLv2	ラッシュラLv1修得	ラッシュラLv2発動時	ラッシュラLv1の上位クラススキル。強烈な突撃で、ヒット回数が2回増える。
ラッシュラLv3	ラッシュラLv2修得	ラッシュラLv3発動時	ラッシュラLv2の上位クラススキル。猛烈な突撃で、ヒット回数が3回増える。
ラッシュラLv4	ラッシュラLv3修得	ラッシュラLv4発動時	ラッシュラLv3の上位クラススキル。すさまじい突撃で、ヒット回数が4回増える。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ホコアタックLv1	Lv8	矛を装備しているとき、攻撃力が30%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が15%UPする。
ホコアタックLv2	Lv15	矛を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
パタナップ	Lv25	マルチプレイのとき、フィーバー時移動速度が20%UPする。
無双のキバ	Lv32	空中にいる敵に与えるダメージを2倍にする。ノックバックで一時的に浮いている敵にも効果がある。
—	—	—

○パイケロン …. Piekron



開放条件	ヤリーダ：Lv5		
登場Lv	5	スロット	3(4)
進化1Lv	7	進化2Lv	20
装備可能武器	槍：Lv5、矛：Lv7、短剣：Lv12		
装備可能防具	ヘルム：Lv5、盾：Lv5		

○ガマンガーマ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△	◎◎△△

説明 座禅を組んでまじないをかけることで、チーム全員の攻撃力を一定時間UPさせるヒーロー技。持続時間はカウントダウンされるが、連鎖すれば持続時間、攻撃力ともに強化できる。なお、連鎖が切れてから再発動させると効果はリセットされ、「ためろ」を行うとカウントダウンが初期化される。

補助系のセットスキルが多くヒーロー技もチーム全員の攻撃力をアップさせるもので、攻撃力が高いクラスと組み合わせて使用することで、はじめてパイケロンの能力が生かされるといえる。なお、槍に付加効果を与えるクラススキルは、ヤリーダの能力底上げにもつながるので早めに修得しておきたい。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ナゲピョン	Lv7	ナゲピョン発動時	槍を装備してフィーバー中か「ためろ」のあとに「せめろ」成功で発動。ジャンプしてから槍を投げる。
ササッタン	ナゲピョン修得	ササッタン発動時	槍を装備して雨天時に「ためろ」のあとに「せめろ」成功で発動。槍の着弾地点に小さい雷が落ちる。
ササッタンダー	ササッタン修得	ササッタンダー発動時	ササッタンの上位クラススキル。槍の着弾地点に強力な雷が落ちる。
ササッテドカンダー	ササッタンダー修得	ササッテドカンダー発動時	ササッタンダーの上位クラススキル。槍の着弾地点にさらに強力な雷が落ちる。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
コイヨザザー	Lv6	フィーバー中は天候が雨になる。
盾Lv+2	Lv9	盾、大盾のLvが2上乗せされ、能力値が上昇する。
盾Lv+3	Lv15	盾、大盾のLvが3上乗せされ、能力値が上昇する。
ツキサシマスター	Lv25	攻撃種別が刺突の武器を装備しているとき、攻撃力が100%UPし、クリティカル発生率が1.2倍になる。
無双のカエル	Lv32	着火状態の草などを接触することで消火する。ただし、燃え移って自分が着火状態になった場合は消火できない。

○カノッサルタン ....Cannassault



開放条件	ヤリーダ：Lv7
登場Lv	7
スロット	3(4)
進化1Lv	10
進化2Lv	20
装備可能武器	戦斧：Lv7、槌：Lv10、大剣：Lv15
装備可能防具	ヘルム：Lv7、戦車：Lv7

○ニオーザン

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△～◎◎□◎	◎◎□◎

説明 武器と戦車の2段攻撃を行うヒーロー技。最初に突進しながら武器を大降りして地面に突き立てる攻撃で敵をダウン。地面に突き立った武器を抜きながら戦車の車輪をブン廻し、前進することでダウンした敵に追い打ちをかけてから後退する。

戦車に乗れるのが特徴で、近距離での戦いを得意とする。戦斧と戦車を駆使したヒーロー技を使い、火力は非常に高い。遠くの敵に対してはなすすべがないので、ほかのクラスとの組み合わせが大事だ。状態異常を無効化するスキルを取得しやすく、クラススキルはチャリバッサとグレンブルルにも影響。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング
仁王立・不動	Lv9	フィーバー中にノックバック効果のある攻撃を受けたとき
効果	攻撃しているあいだはノックバック状態にならなくなる。	
仁王立・不惑	仁王立・不動修得	フィーバー中によろめき効果のある攻撃を受けたとき
効果	攻撃しているあいだはよろめき状態にならなくなる。	
仁王立・不凍	仁王立・不惑修得	フィーバー中に氷結効果のある攻撃を受けたとき
効果	攻撃しているあいだは氷結状態にならなくなる。	
仁王立・滅却	仁王立・不凍修得	フィーバー中に着火効果のある攻撃を受けたとき
効果	攻撃しているあいだは着火状態にならなくなる。	
—	—	—
効果	—	

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
グラランダー	Lv8	よろめき発生率を1.5倍にする。
オトトドッコ	Lv15	ノックバック発生率を1.5倍にする。
センプアタック	Lv25	戦斧を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
無双のシカ	Lv32	ヒーローモード中に、全状態異常が無効になる。ただし、受けるダメージが少しUPする。
—	—	—

○ピョコライダ ....Pyokorider



開放条件	キバッダ：Lv8
登場Lv	8
スロット	3(4)
進化1Lv	10
進化2Lv	20
装備可能武器	矛：Lv8、槍：Lv15
装備可能防具	ヘルム：Lv8、馬：Lv8、駿馬：Lv10

○ミラージョン

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△～◎◎□◎	◎◎□◎

説明 自分の幻影を生みだして突進させるヒーロー技。本体は基準位置で待機しながら、幻影を高速で最前線に突撃させる。幻影には衝突判定がなく障害物で止まることはないので、岩を挟んだ場所にいる敵にもダメージを与えられる。なお、幻影でも宝箱などのアイテムを取得することは可能。

本体はその場を動かず、幻影が突撃する特殊なヒーロー技を使う。幻影は貫通するため、広範囲にわたって複数の敵にダメージを与えることが可能だ。クラススキルは馬、駿馬、戦車の能力を底上げするものとなっており、修得することでキバッタ、カノッサルタン、チャリバッサの乗り物も強化される。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング
ノリノリLv1	Lv10	「すすめ」成功時
効果	馬、駿馬、戦車のLvが2上乗せされ、能力値が上昇する。	
ノリノリLv2	ノリノリLv1修得	「すすめ」成功時
効果	ノリノリLv1の上位クラススキル。馬、駿馬、戦車のLvが4上乗せされ、能力値が上昇する。	
ノリノリLv3	ノリノリLv2修得	「すすめ」成功時
効果	ノリノリLv2の上位クラススキル。馬、駿馬、戦車のLvが6上乗せされ、能力値が上昇する。	
ノリノリLv4	ノリノリLv3修得	「すすめ」成功時
効果	ノリノリLv3の上位クラススキル。馬、駿馬、戦車のLvが8上乗せされ、能力値が上昇する。	
—	—	—
効果	—	

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
スタッタン	Lv9	攻撃時移動速度が30%UPする。
クサボウボウ	Lv15	攻撃が当たった場所の地面に、低確率で草地が発生する。
スタタンオー	Lv25	攻撃時移動速度が50%UPする。
無双のウサギ	Lv32	ウサギの耳により音感がUPし、タイコをジャスト入力しやすくなる。
—	—	—

○ウォーヤリ ....Wooyari



開放条件	ヤリーダ：Lv9、パイケロン：Lv9
登場Lv	9
スロット	4(5)
進化1Lv	11
進化2Lv	20
装備可能武器	槍：Lv9、長槍：Lv11、矛：Lv15
装備可能防具	ヘルム：Lv9

○レッカーシャ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△～◎◎□◎	◎◎□◎

説明 槍で作りだした火炎の車輪で攻撃するヒーロー技。穂先に炎のエフェクトが付き、風車状に高速回転する槍で攻撃する。弓矢攻撃や槍投げなど、敵の遠距離攻撃を完全無効化する効果もある。

槍系の最上位クラス。リーチの長い攻撃を得意とし、ヒーロー技では矢や音玉による攻撃を無効化できるため、対遠距離としての活躍を期待できる。また、クラススキルはフィーバー中の攻撃回数を増やすので、ダメージソースとしての安定感は抜群だ。ただし、修得してもほかのクラスには影響しない。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ニレンコー	Lv9	ニレンコー発動時	フィーバー中か「ためろ」のあとに「せめろ」成功で発動。振り下ろしと突きの2連続攻撃を繰り出す。
サンレンコー	ニレンコー修得	サンレンコー発動時	ニレンコーの上位クラススキル。振り下ろし、突き、振り下ろしの3連続攻撃を繰り出す。
シレンコー	サンレンコー修得	シレンコー発動時	サンレンコーの上位クラススキル。振り下ろし2回と突き2回の4連続攻撃を繰り出す。
ゴレンコー	シレンコー修得	ゴレンコー発動時	シレンコーの上位クラススキル。振り下ろし2回と突き3回の5連続攻撃を繰り出す。
ロクレンコー	ゴレンコー修得	ロクレンコー発動時	ゴレンコーの上位クラススキル。振り下ろし2回と突き4回の6連続攻撃を繰り出す。修得ボーナスとして、攻撃力が50%UPする。

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
スイギョ	Lv10	天候が雨のときに与えるダメージを増やす。全状態異常低効率が20%UPする。
スイギョギョ	Lv15	天候が雨のときに与えるダメージを大幅に増やす。全状態異常低効率が40%UPする。
ナガヤリアタック	Lv25	長槍を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
無双のサカナ	Lv32	天候が雨のとき、パーティー全員の全ステータスが10%UPする。ほかのユニットもセットしている場合は、効果が重複する。
—	—	—

ポンの章 クラス紹介

○チャリバッサ ....Charibasa



開放条件	ヤリーダ：Lv12、カノッサルタン：Lv10、ピョコライダ：Lv10
登場Lv	12
スロット	2(3)
進化1Lv	14
進化2Lv	20
装備可能武器	槍：Lv12、矛：Lv18
装備可能防具	ヘルム：Lv12、盾：Lv14、戦車：Lv12

○ザックラバラン

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明 槍と戦車で遠近同時攻撃を行うヒーロー技。極太のオーラをまとった槍を水平弾道で打ち出して遠くの敵を攻撃し、近づく敵は車輪の回転攻撃ではじき飛ばす。槍は単発で攻撃速度は遅いが、貫通するので中距離の敵をまとめて射貫ける。なお、「ためろ」の直後は発動しない。

槍を投げる攻撃と戦車の車輪に巻き込む攻撃を使い、近くの敵から遠くの敵までオールマイティに戦えるクラス。クラススキルを育てることで、ピョコライダ、ヤリーダ、カノッサルタンのクラススキルを取得できるため、全体的な能力の底上げが可能だ。なお、修得してもほかのクラスには影響しない。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ピョコラの魂	Lv14	「すすめ」成功時	ピョコライダのクラススキルで修得済みのものの効果を発揮する。
ヤリの魂	ピョコラの魂修得	槍を投げたとき	ヤリーダのクラススキルで修得済みのものの効果を発揮する。
チャリアタック	ヤリの魂修得	車輪の攻撃を当てたとき	回転する車輪の攻撃力が1.5倍になる。
カノキョンの魂	チャリアタック修得	ダメージを受けたとき	カノッサルタンのクラススキルで修得済みのものの効果を発揮する。修得ボーナスとして、クリティカル発生率に50%加算する。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
チームエイドLv1	Lv13	クラススキルなどによるパーティー全員への補助効果をUPする。
チームエイドLv2	Lv18	クラススキルなどによるパーティー全員への補助効果を大幅にUPする。
ドピシャナ	Lv25	クリティカル発生率を1.5倍にする。
無双のトリ	Lv32	クリティカル発生時に、与えるダメージを2倍にする。
—	—	—

盾系

盾の勇者タテラーゼの英霊によって復活したパタポンが属する系統。仲間の命を守るためなら粉骨砕身その身を捧げる縁の下の力持ち。大きな盾を抱えて最前線を駆け抜けろ！

◎己の身を盾にしてパーティーの仲間を守る防御の要

防御に特化したクラスが多く、パーティー全員が同じ動きをするシングルプレイでその能力を生かすにはテクニックが求められる。また、2つの武器を同時に使用するものや、防御しかできないものなど、クラスによって大きく特徴が異なるため、クエストによる使い分けが必須。なお、シングルプレイでは盾系のクラスが倒されないかぎりはほかのポンはダメージを受けない。

マルチプレイではチームが安心して戦うためのタンク役として盾系は重宝される。扱いがうまいとほかのプレイヤーに非常に感謝されるので、ガーディラなど、防御に特化したクラスをシングルプレイ時に練習しておくとよい。

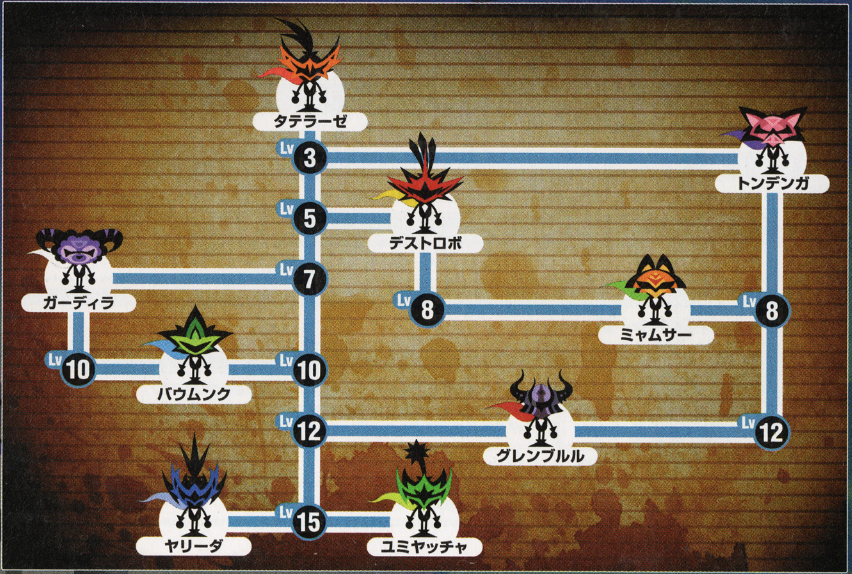


状態異常を駆使して戦う場合は武器を2つ装備できるクラスがよい。



防御に特化したクラスがいないとクリアが難しいクエストもある。

●盾系クラスツリー



○タテラーゼ .... Taterazay



開放条件	ヤリーダ：Lv15かユミヤッチャ：Lv15		
登場Lv	1	スロット	3(4)
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	剣：Lv1、刀：Lv5、槍：Lv10		
装備可能防具	ヘルム：Lv1、盾：Lv1		

○ムテッペキ

発動コマンド	連鎖コマンド
△△□○	△△□○

説明 見えない盾でチーム全員を守るヒーロー技。チーム全員の受けるダメージを大幅に減少させられる。ただし、無効化できるのはダメージのみで、状態異常は防げない。タテラーゼのクラススキルによって効果が強くなる。また、タテラーゼが状態異常になるとムテッペキの効果は途切れる。

最前線でチームを守りつつ、攻撃も行う攻防そろった盾系クラス。ヒーロー技はパーティーが受けるダメージを軽減できるため、タテラーゼがいればピンチに陥りにくい。クラススキルはヒーロー技にも効果があるほか、修得するとキバッダ、パイケロン、チャリバッサ、トンデンガ、ガーディラにも影響。

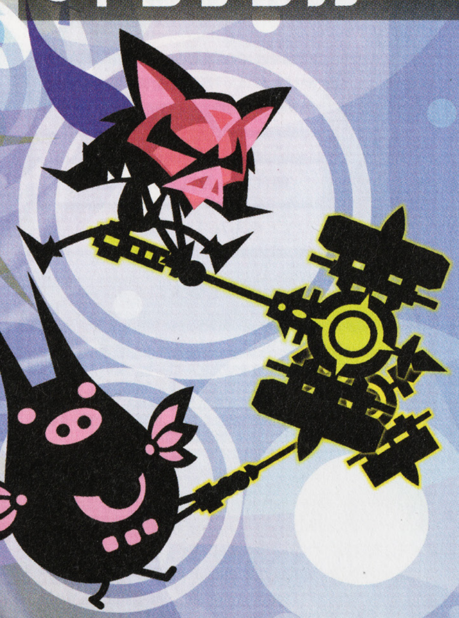
●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
テッペキ10%	Lv1	「まもれ」パーフェクト時	盾を上手に扱うことで、物理ダメージを10%カットする。
テッペキ20%	テッペキ10%修得	「まもれ」パーフェクト時	テッペキ10%の上位クラススキル。盾を巧みにあやつることで、物理ダメージを20%カットする。ヒーロー技のムテッペキを少し強化する。
テッペキ30%	テッペキ20%修得	「まもれ」パーフェクト時	テッペキ20%の上位クラススキル。盾を見事に使いこなして、物理ダメージを30%カットする。ヒーロー技のムテッペキを強化する。
テッペキ40%	テッペキ30%修得	「まもれ」パーフェクト時	テッペキ30%の上位クラススキル。すばらしい盾さばきにより、物理ダメージを40%カットする。ヒーロー技のムテッペキを大きく強化する。
テッペキ50%	テッペキ40%修得	「まもれ」パーフェクト時	テッペキ40%の上位クラススキル。パタポン族で最も優れた盾の使い手になり、物理ダメージを50%カットする。ヒーロー技のムテッペキを超強化する。

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
タテヒラリLv1	Lv5	盾、大盾を装備しているとき、盾回避率を10%UPする。ただし、盾回避率は盾が50%、大盾は70%が上限。
タテヒラリLv2	Lv15	盾、大盾を装備しているとき、盾回避率を20%UPする。ただし、盾回避率は盾が50%、大盾は70%が上限。
チャカパタン	Lv25	「すすめ」で移動しているときに、受けるダメージを50%DOWNする。
無双のタテ	Lv32	盾、大盾の盾回避率の上限を15%UPする。盾は65%、大盾は85%が上限になる。
—	—	—

○トンデンガ …. Tondenga



開放条件	タテラーゼ:Lv3		
登場Lv	3	スロット	1(2)
進化1Lv	6	進化2Lv	20
装備可能武器	槌:Lv3、剣:Lv6、戦斧:Lv10		
装備可能防具	ヘルム:Lv3、盾:Lv3、肩:Lv3		

○ジャイアンデス

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎◻◎	◎◎◻◎

説明 回転しながら武器を振りまわすヒーロー技。武器を振り回し、遠心力をつけた激しい攻撃で敵をはじき飛ばして多段ヒットを加える。じりじりと前進するが、移動速度は遅い。

迫力のある近接攻撃で敵をなぎ倒すクラス。ノックバックやよろめきを発生させやすく、防具も3つ装備可能なため前線向きだ。最初はセットスキルのスロット数が1つと少ないが、クラススキルの取得とLvアップで最大6つまで増やせる。また、クラススキルはミャムサーのスロット数にも影響する。

●取得するクラススキル一覧

スキル名	取得条件	経験値取得タイミング	効果
スロフエル1	Lv5	セットスキルを全スロットセットした状態で、「すすめ」成功時	セットスキルのスロットが1つ増える。
スロフエル2	スロフエル1修得	セットスキルを全スロットセットした状態で、「すすめ」成功時	スロフエル1の上位クラススキル。セットスキルのスロットが2つ増える。
スロフエル3	スロフエル2修得	セットスキルを全スロットセットした状態で、「すすめ」成功時	スロフエル2の上位クラススキル。セットスキルのスロットが3つ増える。
スロフエル4	スロフエル3修得	セットスキルを全スロットセットした状態で、「すすめ」成功時	スロフエル3の上位クラススキル。セットスキルのスロットが4つ増える。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ツチアタック	Lv4	槌を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
フトッチョン	Lv8	重量が2倍になることで、ノックバック状態で吹き飛ぶ距離が減少する。
ナマズンガー	Lv15	敵に攻撃が当たると、近接攻撃では5%、遠隔攻撃では1%の確率で地震が発生する。
タタキマスター	Lv25	攻撃種別が打撃の武器を装備しているとき、攻撃力が100%UPし、ノックバック発生率とよろめき発生率を1.2倍にする。
無双のブタ	Lv32	攻撃種別が斬撃か打撃の攻撃で受けたダメージの50%のダメージを敵に与える。

○デストロボ …. Destrobo



開放条件	タテラーゼ:Lv5		
登場Lv	5	スロット	3(4)
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	腕:Lv5		
装備可能防具	ヘルム:Lv5		

○ダダッコンボ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎◻◎	◎◎◻◎

説明 両腕をスゴい勢いで振りまわすヒーロー技。両腕を振りまわし、激しく敵を乱打してノックバックさせる。石壁や塔といった施設を攻撃するときにも抜群の効果を発揮するので、最前線での活躍が期待できる。なお、「ためろ」の直後は発動しない。

重みのある攻撃を得意とし、目の前に立ちはだかる障害物を破壊するのに適したクラス。両手にそれぞれ違う武器を装備できるため、2つの状態異常発生率を高したり、多くの属性を同時に付随させることも可能だ。なお、最初に取得できる3つのクラススキルは、修得すればバウムンクにも影響がでる。

●取得するクラススキル一覧

スキル名	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ウッドクラッシャ	Lv7	木製のもの、障害物ギミックを攻撃したとき	木製の障害物を攻撃したときに与えるダメージがUPする。
ストンクラッシャ	ウッドクラッシャ修得	石製のもの、障害物ギミックを攻撃したとき	石製の障害物を攻撃したときに与えるダメージがUPする。
メタリクラッシャ	ストンクラッシャ修得	金属製のもの、障害物ギミックを攻撃したとき	金属製の障害物を攻撃したときに与えるダメージがUPする。
ナンデンクラッシャ	メタリクラッシャ修得	攻撃を当てたとき	攻撃種別が大質量になる。敵は盾による攻撃回避ができなくなる。修得ボーナスとして、攻撃力が50%UPする。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ウデアタックLv1	Lv6	腕を装備しているとき、攻撃力が30%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が15%UPする。
ウデアタックLv2	Lv9	腕を装備しているとき、攻撃力が40%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が20%UPする。
ウデアタックLv3	Lv15	腕を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
ハカイマスター	Lv25	対木造、対石造、対金属の攻撃時ダメージ補正率を2倍にする。
無双のロボ	Lv32	岩や石垣など、破壊可能な障害物を攻撃したとき、15%の確率で1撃破壊する。

ガーディラ …. Guardira



開放条件	タテラーゼ：Lv7
登場Lv	7
スロット	3(4)
進化1Lv	10
進化2Lv	20
装備可能武器	剣：Lv7、槌：Lv15、矛：Lv15
装備可能防具	ヘルム：Lv7、盾：Lv7、大盾：Lv7

○デカイドーン

発動コマンド	連鎖コマンド
△△□○	△△□○

説明 巨大な盾を背後に呼びよせるヒーロー技。ガーディラのすぐ後ろに盾の壁を呼びだし、盾より後方にいるユニットを敵の攻撃から守る。ただし、盾の壁が受けたダメージの10%はガーディラが受けることになる。また、デカイドーンの盾は相手が放つ貫通の効果がある攻撃も、貫通させずに消す。

大盾を装備できる守備のスペシャリスト。盾ならば武器と一緒に装備可能だが、大盾を装備すると武器は持てなくなり、攻撃はほかのユニット任せになる。また、状態異常を無効にするクラススキルを取得できるため、不動の壁としての存在が大きい。なお、クラススキルはタテラーゼにも効果がでる。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ナイグララ	Lv10	よろめき効果のある攻撃を受けたとき	よろめき状態にならなくなる。
フンバルル	ナイグララ修得	ノックバック効果のある攻撃を受けたとき	ノックバック状態にならなくなる。
ノングースカ	フンバルル修得	眠り効果のある攻撃を受けたとき	眠り状態にならなくなる。
クラワンナ	ノングースカ修得	毒効果のある攻撃を受けたとき	毒状態にならなくなる。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
バビョビョン	Lv8	よろめき抵抗率を2倍にする。
ドシリッタン	Lv15	ノックバック抵抗率を2倍にする。
ジリリンタン	Lv25	眠り抵抗率を2倍にする。
無双のヒツジ	Lv32	ヒーローモード中に限り、着火効果がない攻撃に対して無敵となる。着火無効や着火抵抗に関係なく、着火効果のある攻撃を受けると即倒される。
—	—	—

ミャムサー …. Myamsar



開放条件	デストロボ：Lv8、トンデンガ：Lv8
登場Lv	8
スロット	1(2)
進化1Lv	10
進化2Lv	20
装備可能武器	刀：Lv8、短剣：Lv10、暗器：Lv15
装備可能防具	ヘルム：Lv8、肩：Lv8

○ドトンシャドー

発動コマンド	連鎖コマンド
○○△△	○○△△

説明 敵の動きを封じてメッタ刺しにするヒーロー技。盾を装備する敵に対して抜群の効果を発揮するので、敵の壁役を倒すのに適した暗殺技。連鎖している限り捕えたエモノは離さない。ただし、射程距離が短く、敵に近寄らないと発動できない。

武器を2つ装備でき、毒に関するスキルを多く取得するのが特徴。ヒーロー技はユニット型の敵にしか発動しないが、威力は絶大。タテラーゼかガーディラを攻撃したときに攻撃力が増すクラススキルを取得するので、敵のタンク役を倒すのに適している。なお、修得してもほかのクラスには影響しない。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
毒毛皮	Lv8	フィーバー中に相手に毒を与える判定が行われる都度	近接攻撃を受けたときに発動。攻撃してきた敵を一定確率で毒状態にする。
影身	毒毛皮修得	フィーバー中に影身発動中に攻撃を受けたとき	攻撃しているあいだは状態異常にならなくなる。
毒爆	影身修得	毒爆発動時	倒されたときに自爆して、周囲に毒を撒き散らす。
天敵	毒爆修得	天敵発動時	タテラーゼかガーディラを攻撃したとき、与えるダメージが8倍になる。修得ボーナスとして、攻撃速度が2倍になる。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ドッコンジョ	Lv9	体力が25%以下になると、攻撃力を4倍にする。
トリカブー	Lv15	近接攻撃は20%、遠隔攻撃は4%、攻撃による毒発生率がUPする。
タテニャンダ	Lv25	敵の盾、大盾による盾回避率を20%DOWNする。
無双のネコ	Lv32	毒状態のヒーローを含むユニット型の敵を攻撃してクリティカルが発生すると、敵を即倒せる。
—	—	—

○バウムンク ....Bowmunk



開放条件	タテラーゼ:Lv10、ガーディラ:Lv10		
登場Lv	10	スロット	3(4)
進化1Lv	12	進化2Lv	20
装備可能武器	腕:Lv10		
装備可能防具	ヘルム:Lv10		

○ナンナノコノキ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△～⊗⊗△△	⊗⊗△△

説明 癒しの大樹の力を借りるヒーロー技。地面から癒しの樹の幻影を呼び出し、周囲にいる味方ユニットの体力を時間経過とともにゆっくりと回復する。

デストロボ同様、腕を2つ同時に装備できるクラス。全体的に体力に関するヒーロー技やスキルを持ち、攻撃とともに名サポーターとなる。また、セットスキルを取得しておけば、ほかのクラスを回復役にすることも可能になるので便利だ。なお、クラススキルの修得によるほかのクラスへの影響はない。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ガシシキョテン	Lv12	「ためろ」後の「まもれ」で巨岩を設置したとき	対戦クエストで砦、花、砲台、投石機、コーリコーリなど、自軍の小型ギミックの耐久力が増える。
ガシゴシキョテン	ガシシキョテン修得	「ためろ」後の「まもれ」で巨岩を設置したとき	ガシシキョテンの上位クラススキル。対戦クエストでやぐら、砦、石垣など、自軍の中型ギミックの耐久力が増える。
ズガシキョテン	ガシゴシキョテン修得	「ためろ」後の「まもれ」で巨岩を設置したとき	ガシゴシキョテンの上位クラススキル。対戦クエストで城、塔、大氷壁など、自軍の大型ギミックの耐久力が増える。
オニトリデ	ズガシキョテン修得	「ためろ」後の「まもれ」で巨岩を設置したとき	対戦クエストで自軍ギミックやスキルによって作り出された自軍の設備のの耐久力が4秒ごとに最大耐久力の1%回復する。修得ボーナスとして、草や大樹の回復量を2倍にする。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ガッシシ	Lv11	体力の最大値を20%UPする。
ガッシンガー	Lv15	体力の最大値を30%UPする。
マハハトマ	Lv20	倒されたときに自分以外のパーティー全員の体力を、自分の体力の最大値の50%回復する。
ゼツリンチン	Lv25	薬や回復の魔法などで回復するとき、自分の回復量を1.5倍にする。
無双のタイジュ	Lv32	タイコをジャスト入力するごとに体力を1%回復する。

○グレンブルル ....Grenburr



開放条件	タテラーゼ:Lv12、トンデンガ:Lv12		
登場Lv	12	スロット	4(5)
進化1Lv	14	進化2Lv	20
装備可能武器	大剣:Lv12、大刀:Lv14、戦斧:Lv20		
装備可能防具	ヘルム:Lv12		

○ギョロッチン

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明 高くジャンプし巨大な武器を振り下ろすヒーロー技。敵が視界内にいれば前進したあとジャンプし、頭上から大剣を振り下ろして特大のダメージを与える。攻撃速度には依存せず、1回のコマンド入力で1回の斬撃。攻撃後、敵が視界内にいればその場を維持し、いない場合は基準位置で待機する。

盾系に珍しく、攻撃に特化したクラス。基本装備のヘルム以外の防具を装備できないが、攻撃力が高い武器を扱える。クラススキル、セットスキルともに攻撃力をアップさせるものを取得するので、育てるほど攻撃力はどんどん高くなる。また、クラススキルはカノッサルタンの攻撃力にも影響を及ぼす。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ズビズバLv1	Lv14	ズビズバLv1発動時	振り下ろす攻撃のときに発動。大剣を振り下ろしたときに、武器と地面の接点に小さな衝撃波が出る。
ズビズバLv2	ズビズバLv1修得	ズビズバLv2発動時	ズビズバLv1の上位クラススキル。大剣を振り下ろしたときに、武器と地面の接点に衝撃波が出る。
ズビズバLv3	ズビズバLv2修得	ズビズバLv3発動時	ズビズバLv2の上位クラススキル。大剣を振り下ろしたときに、武器と地面の接点に大きな衝撃波が出る。
ズビズバLv4	ズビズバLv3修得	ズビズバLv4発動時	ズビズバLv3の上位クラススキル。大剣を振り下ろしたときに、武器と地面の接点にとても大きな衝撃波が出る。
ズビズバLv5	ズビズバLv4修得	ズビズバLv5発動時	ズビズバLv4の上位クラススキル。大剣を振り下ろしたときに、武器と地面の接点に特大の衝撃波が出る。

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
タイケンアタック	Lv13	大剣を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
タチアタック	Lv16	大刀を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
ゴチガチデス	Lv20	与えるダメージを50%UPする。
キリマスター	Lv25	攻撃種別が斬撃の武器を装備しているとき、攻撃力が100%UPし、攻撃速度を0.8倍、攻撃時移動速度を1.1倍にする。
無双のウシ	Lv32	最大攻撃力が150%UPし、最少攻撃力を1にする。

弓系

弓の勇者ユミヤッチャの英霊によって蘇ったパタポンが属する系統。体力は低いが、支援効果で戦局を支配することなら右に出る者はいないサポート役。後方から敵を惑わせろ！

◎後方に控え、遠距離から前線を強力サポート

味方の体力回復や状態異常を発生させる能力に優れているなど、サポートに向いているクラスが多数そろっているのが弓系だ。単体では攻撃力、防御力ともに力不足でクエストのクリアは難しいが、強力なダメージディーラーと頼りになるタンクがいることで、その能力を余すことなく発揮できる。装備できる武器は弓や笛など矢や音玉を飛ばして攻撃するものなため、攻撃が届く範囲は風による影響を受ける。

なお、弓系はクラススキルは修得してもほかのクラスに影響することはなく、そのクラスを使っているときにのみ恩恵を受けられる。また、特殊なクラススキルを取得するクラスも多い。

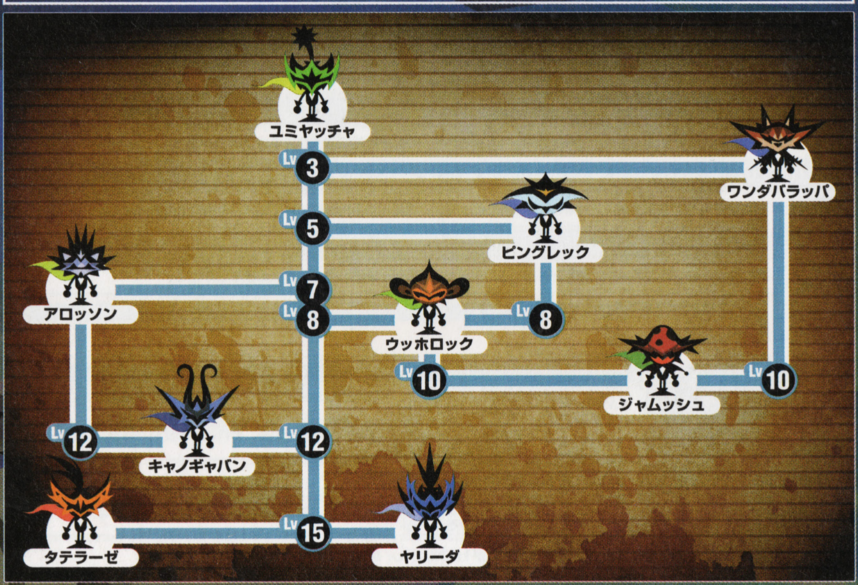


矢や音玉を飛ばす弓系は、基本的に遠距離からの攻撃が得意とする。



攻撃役や防御役が仕事に専念するためには、名サポーターが必須だ。

●弓系クラスツリー



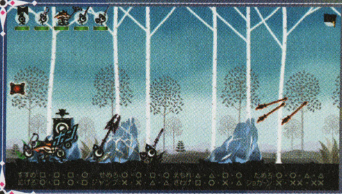
◎魔法を使える2つのクラス

弓系に属するウッホロックとピングレックはほかのクラスと異なり、行動時に魔法を使用する。魔法の種類や効果は杖とクラススキルに依存するため、両者はそれぞれ1つのカテゴリの武器のみを装備し、ほかのクラスからクラススキルの恩恵も受けられない。武器の強化と自らのクラススキルでのみ能力を高めるしかないので、ストイックに使い続けることが必要だ。

魔法を使う両クラスは、ほかのクラスと使い勝手が違って能力を発動させるための制限も多く、最初は難しく感じる。しかし、使用できる魔法の威力は非常に高く、回復や防御などのサポートに関する能力も充実しているため、育てると最強のユニットとして活躍してくれる。



ウッホロックを大事に育てていくことで取得する大魔法は、脅威的な破壊力だ



ピングレックが作り出す氷の壁や城は、あらゆる攻撃からパーティーを守る。

○ウッホロックとピングレックの違い

ウッホロックにはマイマイツルギを除くすべての魔法に対応した、19ものクラススキルが用意されている。取得することで威力が強化されることはもちろん、大魔法と呼ばれる強力な魔法を使用できるようになる。すべてを育てると膨大な時間を要するが、1つの魔法に特化すればほかのクラスとさほど変わらないので、敬遠しないように。なお、ピングレックのクラススキルはほかのクラスと同程度の5つで、取得することで魔法に新たな効果が追加される。

●ウッホロックとピングレック

●ウッホロック
- **装備**：杖
- **クラススキル**：取得することによって魔法の威力や使える魔法が変わる。
- **特徴**：魔法の威力がクラススキルに依存する。

●ピングレック
- **装備**：錫杖
- **クラススキル**：取得することによって魔法に新たな効果が追加される。
- **特徴**：回復魔法が使える。

◎ウッホロックを強くする2つの要素

ウッホロックが使用できる魔法は杖の種類〔➡P.199〕によって決まっており、クラススキルの経験値がたまることで強化される。杖は普通の武器と同様にカジヤンで鍛えることができ、鍛えた杖を装備すればウッホロックをステータス的に強化することが可能だ。クラススキルはLvが上がると魔法のエフェクトが大きくなり、効果範囲が広くなるため、魔法によって与えるダメージが飛躍的にアップする。また、大魔法に対応するクラススキルを覚えることで、さらに魔法による攻撃力が増す。杖とクラススキルという2つの要素はそれぞれがウッホロックを強くするのに欠かせないので、両者の効果の違いを知ることで効率よく育てていこう。



杖を強化してステータスがアップしても、魔法の効果が上がるわけではない。



先に使用する杖を強化しておくと、クエストで活躍しながら育てることが可能。

○ユミヤッチャ ....Yumiyacha



開放条件	ヤリーダ:Lv15かタテラーゼ:Lv15		
登場Lv	1	スロット	4(5)
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	弓:Lv1、自動弓:Lv5		
装備可能防具	ヘルム:Lv1		

○メテオアロー

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明 無数の矢を上空に放つヒーロー技。貫通の効果がある矢が時を置いて降りそそぎ、敵に大きなダメージを与える。降りそそぐ矢の数は、ユミヤッチャが修得しているクラススキルによる連射数の2倍。クラススキルをすべて習得していれば、最大12本となる。

弓系クラスのなかでは攻撃力が高く、セットスキルも攻撃力を底上げするものを取得するので攻撃要員として頼りになる存在。クラススキルは取得することにより射る矢の本数が増えるため、育てると状態異常担当としても活躍する。なお、打たれ弱いので、Lvが低いうちはあまり無理をさせられない。

●取得するクラススキル一覧

スキル名	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ラピドン2	Lv1	弓を放ったとき	フィーバー中か「ためろ」のあとに「せめろ」成功で発動。2本の矢を連続で射る。ヒーロー技のメテオアローにも効果がある。
ラピドン3	ラピドン2修得	弓を放ったとき	ラピドン1の上位クラススキル。3本の矢を連続で射る。ヒーロー技のメテオアローにも効果がある。
ラピドン4	ラピドン3修得	弓を放ったとき	ラピドン1の上位クラススキル。4本の矢を連続で射る。ヒーロー技のメテオアローにも効果がある。
ラピドン5	ラピドン4修得	弓を放ったとき	ラピドン1の上位クラススキル。5本の矢を連続で射る。ヒーロー技のメテオアローにも効果がある。
ラピドン6	ラピドン5修得	弓を放ったとき	ラピドン1の上位クラススキル。6本の矢を連続で射る。ヒーロー技のメテオアローにも効果がある。修得ボーナスとして、全状態異常発生率に10%加算する。

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ボウアタックLv1	Lv3	弓、長弓、自動弓を装備しているとき、攻撃力が20%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が10%UPする。
ボウアタックLv2	Lv8	弓、長弓、自動弓を装備しているとき、攻撃力が30%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が15%UPする。
ボウアタックLv3	Lv15	弓、長弓、自動弓を装備しているとき、攻撃力が40%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が20%UPする。
ボウアタックLv4	Lv25	弓、長弓、自動弓を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
無双のユミ	Lv32	与えるダメージを100%、受けるダメージを150%UPする。

○ワンダバラッパ ....Wandabarappa



開放条件	ユミヤッチャ:Lv3		
登場Lv	3	スロット	3(4)
進化1Lv	5	進化2Lv	20
装備可能武器	大笛:Lv3、長笛:Lv5		
装備可能防具	ヘルム:Lv3、ケープ:Lv3		

○ムチャラパパ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明 1度に3発の音玉を発射するヒーロー技。音玉は戦場を縦横無尽に飛び跳ね、広範囲の敵にダメージを与える。

体の何倍もある笛を扱うクラス。手数が多いのでダメージソースとしてだけでなく、状態異常を発生させる能力に優れている。また、音玉にはよろめき効果があるため、敵の隙を作るのにも効果的だ。パーティーの能力底上げや、コマンドの判定を優しくするスキルを取得し、サポート面でも頼りになる。

●取得するクラススキル一覧

スキル名	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ガンバルンバLv1	Lv4	フィーバー時に定期的に加算	フィーバーで発動。パーティー全員のコマンドのパーフェクト判定を優しくする。
ガンバルンバLv2	ガンバルンバLv1修得	フィーバー時に定期的に加算	ガンバルンバLv1の上位クラススキル。ガンバルンバLv1の効果にプラスして、パーティー全員の与えるダメージが5%UPする。
ガンバルンバLv3	ガンバルンバLv2修得	フィーバー時に定期的に加算	ガンバルンバLv2の上位クラススキル。ガンバルンバLv2の効果にプラスして、パーティー全員が受けるダメージを5%DOWNする。
ガンバルンバLv4	ガンバルンバLv3修得	フィーバー時に定期的に加算	ガンバルンバLv3の上位クラススキル。ガンバルンバLv3の効果にプラスして、パーティー全員の移動速度がUPする。修得ボーナスとして、攻撃力が50%UPする。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ホルンアタックLv1	Lv7	大笛、長笛、連笛を装備しているとき、攻撃力が30%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が15%UPする。
ジュンプーカ	Lv15	追い風が吹いているとき、与えるダメージを増やし、クリティカル発生率が30%UPする。
ホルンアタックLv2	Lv25	大笛、長笛、連笛を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
無双のイヌ	Lv32	パーティー全員の全ステータスが5%UPする。ほかのユニットもセットしている場合は、効果が重複する。
—	—	—

○ピングレック ....Pingrek



開放条件	ユミヤッチャ：Lv5		
登場Lv	5	スロット	2(3)
進化1Lv	8	進化2Lv	20
装備可能武器	錫杖：Lv5		
装備可能防具	ヘルム：Lv5、靴：Lv5		

○チューシャトー

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△～△△□◎	△△□◎

説明 巨大な氷の城を実体化させるヒーロー技。基準位置を中心にして氷の城を呼び出す。氷の城から発せられるオーラのなかにいる味方はHPが徐々に回復する。また、氷の城は攻撃を防ぐ壁となり、壊されるとヒーローモードは強制解除される。強制解除後はピングレックが転んだ状態となり行動できない。

錫杖から繰り出す魔法を使って戦うクラス。魔法による攻撃には氷結効果があり、取得するセットスキルなど、全体的に氷に関係する能力に優れている。使える魔法は錫杖の種類とクラススキルによって変化し、体力の回復や攻撃を防ぐ壁、城を実体化させるなど、サポートを主とした戦い方に向いている。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
コーリコーリ	Lv5	魔法を放ったとき	「ためろ」のあとの「せめろ」成功で発動。敵の侵入を阻む氷の壁を作る。
カチンコーリ	コーリコーリ修得	カチンコーリ発動時	コーリコーリの上位クラススキル。破壊されたときに周囲を凍らす小爆発が起きる氷の壁を作る。
ガンコーリ	カチンコーリ修得	ガンコーリ発動時	ヒーロー技のチューシャトーで作られる氷の城と、コーリコーリで作られる氷の壁の耐久力が2倍になる。
リカバップ	ガンコーリ修得	ユニットの体力を回復したとき	ヒーロー技のチューシャトーで作られる氷の城と、ミナヒールの回復効果が高くなる。
フロストスキン	リカバップ修得	攻撃してきた敵を凍らせたとき	近接攻撃を受けたときに発動。攻撃してきた敵を一定確率で凍らせる。修得ボーナスとして、魔法による回復効果を2倍にする。

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
カチンテイコー	Lv10	氷結抵抗率を2倍にする。
カチンコン	Lv15	氷結発生率を1.25倍にする。
カッチコチン	Lv25	氷結発生率を1.5倍にする。
無双のペンギン	Lv32	体力の最大値と攻撃速度を2倍にする。
—	—	—

○アロッソン ....Alosson



開放条件	ユミヤッチャ：Lv7		
登場Lv	7	スロット	4(5)
進化1Lv	10	進化2Lv	20
装備可能武器	弓：Lv7、長弓：Lv10		
装備可能防具	ヘルム：Lv7		

○アロアロアロー

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明 とんでもない速さでオーラの矢を射るヒーロー技。射程内に敵がいれば、風の影響を受けない矢を高速で連射する。連鎖中は攻撃速度が速くなり、連射するほどに矢につくオーラが増して与えるダメージも大きくなる。攻撃速度次第では超絶した攻撃力を得ることが可能。

攻撃面に特化した弓系のクラスで、素早く矢を射れるのが特徴。クラススキルを取得していくと攻撃速度が上がっていき、1回の「せめろ」で多くの攻撃を繰り出せる。また、ヒーロー技は弓の弱点である向かい風の影響を受けずに使用でき、連鎖するほど攻撃力が上がっていくので使い勝手がよい。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ヤツギバヤーLv1	Lv7	ヤツギバヤーLv1発動時	「せめろ」成功時に発動。攻撃速度がUPして、素早く矢を射れるようになる。
ヤツギバヤーLv2	ヤツギバヤーLv1修得	ヤツギバヤーLv2発動時	ヤツギバヤーLv1の上位クラススキル。攻撃速度がUPして、さらに素早く矢を射れるようになる。
ヤツギバヤーLv3	ヤツギバヤーLv2修得	ヤツギバヤーLv3発動時	ヤツギバヤーLv2の上位クラススキル。攻撃速度がUPして、もっと素早く矢を射れるようになる。
ヤツギバヤーLv4	ヤツギバヤーLv3修得	ヤツギバヤーLv4発動時	ヤツギバヤーLv3の上位クラススキル。攻撃速度がUPして、とても素早く矢を射れるようになる。修得ボーナスとして、攻撃力が50%UPする。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ピュピュンピュン	Lv8	フィーバー中に追い風が吹く。
デスパレト	Lv15	与えるダメージを50%、受けるダメージを100%UPする。
ダイチャッカ	Lv25	攻撃によって着火状態にすると、いつもより激しく燃え上がる。
無双のハリネズミ	Lv32	敵を倒したとき、敵の体力の最大値の15%ぶん回復する。
—	—	—

○ウッホロック ....Oohoroc



開放条件	ユミヤッチャ：Lv8、ピングレック：Lv8		
登場Lv	8	スロット	2(3)
進化1Lv	10	進化2Lv	20
装備可能武器	杖：Lv8		
装備可能防具	ヘルム：Lv8、靴：Lv8		

○ヤメテオン

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明：無数の流星を上空に呼び寄せるヒーロー技。空から小さな隕石を呼び寄せ、隕石は魔力をともなう火球となって降りそそぐ。雨のように降ってくるので、落ちる場所が指定できず命中精度は低いが、当たった場合に敵に与えるダメージは非常に大きい。

杖から繰り出される魔法による攻撃に特化したクラス。杖ごとに使用できる魔法は決まっており、威力はクラススキルの影響を受ける。また、クラススキルを取得することで上位の魔法を使用できるようになる。最初は頼りなく感じるが、育てていくことで強力なダメージソースとして頼れる存在となる。

●取得するクラススキル一覧

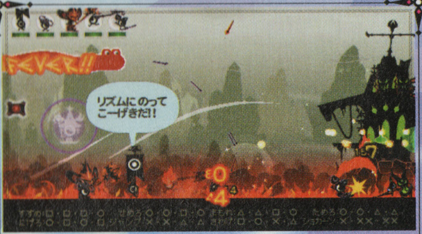
名称	取得条件	経験値取得タイミング	効果
シュボボールLv1	Lv1	シュボボールLv1発動時	杖、火球の杖、毒闇の杖を装備して「ためろ」のあとの「せめろ」成功で発動。小さい規模で爆発する火球を放つ。経験値がたまるほど強くなる。
シュボボールLv2	シュボボールLv1修得	シュボボールLv2発動時	シュボボールLv1の上位クラススキル。広めの規模で爆発する火球を放つ。経験値がたまるほど強くなる。
シュボボールLv3	シュボボールLv2修得	シュボボールLv3発動時	シュボボールLv2の上位クラススキル。かなりの規模で爆発する火球を放つ。経験値がたまるほど強くなる。
シュボボールLv4	シュボボールLv3修得	シュボボールLv4発動時	シュボボールLv3の上位クラススキル。大きな規模で爆発する火球を放つ。経験値がたまるほど強くなる。
シュボボールLv5	シュボボールLv4修得	シュボボールLv5発動時	シュボボールLv4の上位クラススキル。とてつもない規模で爆発する火球を放つ。経験値がたまるほど強くなる。修得ボーナスとして、シュボボールによるダメージが50%UPする。
ヴォケルノンLv1	Lv1	ヴォケルノンLv1発動時	火壁の杖、火海の杖を装備して「ためろ」のあとの「せめろ」成功で発動。火の勢いが小さめの火の壁を作り出す。経験値がたまるほど強くなる。
ヴォケルノンLv2	ヴォケルノンLv1修得	ヴォケルノンLv2発動時	ヴォケルノンLv1の上位クラススキル。火の勢いが強い火の壁を作り出す。経験値がたまるほど強くなる。
ヴォケルノンLv3	ヴォケルノンLv2修得	ヴォケルノンLv3発動時	ヴォケルノンLv2の上位クラススキル。火の勢いがとても強い火の壁を作り出す。経験値がたまるほど強くなる。
ヴォケルノンLv4	ヴォケルノンLv3修得	ヴォケルノンLv4発動時	ヴォケルノンLv3の上位クラススキル。手がつけられない火の勢いをもつ火の壁を作り出す。経験値がたまるほど強くなる。

●取得するクラススキル一覧

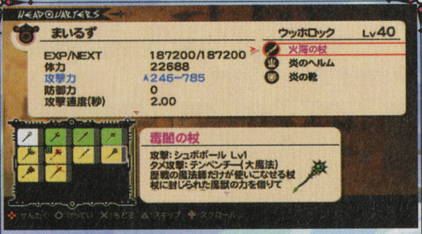
名称	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ヴォケルノンLv5	ヴォケルノンLv4修得	ヴォケルノンLv5発動時	ヴォケルノンLv4の上位クラススキル。火の勢いがとんでもなく激しい火の壁を作り出す。経験値がたまるほど強くなる。修得ボーナスとして、ヴォケルノンによるダメージが50%UPする。
ピカゴロリンクルLv1	Lv1	ピカゴロリンクルLv1発動時	稲妻の杖、雷嵐の杖、聖霧の杖を装備して「ためろ」のあとの「せめろ」成功で発動。弱めの電撃が発生する稲妻を落とす。経験値がたまるほど強くなる。
ピカゴロリンクルLv2	ピカゴロリンクルLv1修得	ピカゴロリンクルLv2発動時	ピカゴロリンクルLv1の上位クラススキル。なかなかの電撃が発生する稲妻を落とす。経験値がたまるほど強くなる。
ピカゴロリンクルLv3	ピカゴロリンクルLv2修得	ピカゴロリンクルLv3発動時	ピカゴロリンクルLv2の上位クラススキル。かなりの電撃が発生する稲妻を落とす。経験値がたまるほど強くなる。
ピカゴロリンクルLv4	ピカゴロリンクルLv3修得	ピカゴロリンクルLv4発動時	ピカゴロリンクルLv3の上位クラススキル。激しい電撃が発生する稲妻を落とす。経験値がたまるほど強くなる。
ピカゴロリンクルLv5	ピカゴロリンクルLv4修得	ピカゴロリンクルLv5発動時	ピカゴロリンクルLv4の上位クラススキル。神の裁きを思わせる電撃が発生する稲妻を落とす。経験値がたまるほど強くなる。修得ボーナスとして、ピカゴロリンクルによるダメージが50%UPする。
ドシンガラン	ピカゴロリンクルLv 2修得	ドシンガラン発動時	雷嵐の杖を装備して「ためろ」のあとの「せめろ」成功で発動。激しい嵐を巻き起こし、乱れ落ちる雷で大ダメージを与える。修得ボーナスとして、ドシンガランによるダメージが50%UPする。
カザンダン	ヴォケルノンLv 3修得	カザンダン発動時	炎海の杖を装備して「ためろ」のあとの「せめろ」成功で発動。一帯を炎の海へと変え、敵全体に炎属性のダメージを与える。修得ボーナスとして、カザンダンによるダメージが50%UPする。
ノバノバ	ピカゴロリンクルLv 3修得	ノバノバ発動時	聖霧の杖を装備して「ためろ」のあとの「せめろ」成功で発動。聖なる霧を呼び寄せ、敵全体に聖属性のダメージを与える。修得ボーナスとして、ノバノバによるダメージが50%UPする。
テンペンチー	シュボボールLv 3修得	テンペンチー発動時	毒闇の杖を装備して「ためろ」のあとの「せめろ」成功で発動。毒の霧で闇を招き、敵全体に毒属性のダメージを与える。修得ボーナスとして、テンペンチーによるダメージが50%UPする。

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
武器Lv+2	Lv15	装備している武器のLvが2上乗せされ、能力値が上昇する。
武器Lv+3	Lv20	装備している武器のLvが3上乗せされ、能力値が上昇する。
カミナリマスター	Lv25	攻撃種別が雷の武器を装備しているとき、攻撃力が50%UPし、攻撃速度を0.8倍、よろめき発生率を1.5倍にする。
ホノオマスター	Lv25	攻撃種別が炎の武器を装備しているとき、攻撃力が50%UPし、着火発生率を1.5倍にする。
無双のサル	Lv32	クラススキルの取得経験値を25%UPする。



Lv1のクラススキルで使える魔法は「せめろ」だけでも発動可能だが、クラススキルの経験値を得るためには「ためろ」のあとに「せめろ」を行わなくてはいけない。



ウッホロックは装備する杖の種類によって使用する魔法の属性が変わる。装備変更では、クエストに出現する敵の弱点属性を考慮して、毎回最適な杖に変更しよう。

○ジャムッシュ ....Jamsch



開放条件	ウッホロック：Lv10、ワンダバラッパ：Lv10		
登場Lv	10	スロット	3(4)
進化1Lv	12	進化2Lv	20
装備可能武器	大笛：Lv10、連笛：Lv12		
装備可能防具	ヘルム：Lv10、ケープ：Lv10		

○スッポアズン

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎◘◎	◎◎◘◎

説明 毒の胞子を上空に向けて放つヒーロー技。低確率で毒状態にする胞子を放ち、風に運ばせる。追い風のときに使うと、広い範囲に影響を与えることが可能。確率は低いが、敵全体に強烈な毒ダメージを期待できる。また、広範囲で毒判定を行うので、敵は致命的に行動を制限される。

攻撃力は低いが状態異常を発生させる能力に秀でている笛使いで、クラススキル、セットスキルともに状態異常発生率や効果を高めるものが多い。また、音玉は変則的な動きをするため、敵に攻撃を避けられにくいという利点がある。ヒーロー技の毒状態の効果は絶大で、発生させられれば形勢逆転も可能だ。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ネコロリンヨ	Lv11	睡眠発生率のある攻撃を当てたとき	「せめろ」成功時に発動。音玉の眠り発生率を1.5倍にする。
メラッチ	ネコロリンヨ修得	「ためろ」後の「せめろ」で炎の音玉がヒットしたとき	「ためろ」のあとに「せめろ」成功で発動。炎の音玉の着火発生率を1.5倍にする。
ドクドクパニク	メラッチ修得	ドクドクパニク発動時	「せめろ」成功時に発動。音玉に毒発生率を20%加算する。ヒーロー技のスッポアズンの毒の胞子によるヒット回数が増える。
キノコノコノコ	ドクドクパニク修得	キノコノコノコ発動時	敵を倒すと発動。倒した敵がいた場所に毒の胞子をばらまく茸が生える。修得ボーナスとして、全状態異常発生率が10%UPする。
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ゲロロドク	Lv13	毒発生率を2倍にする。
ドバクスイ	Lv18	攻撃で敵を眠り状態にしたとき、睡眠時間を通常の4倍にする。
マタンガ	Lv25	敵を倒したとき、10%の確率で敵がいた場所に毒の胞子をばらまく茸が生える。
無双のキノコ	Lv32	毒無効と着火無効にする。ただし、体力が最大値の25%になる。
—	—	—

○キャノギャバン ....Cannogabang



開放条件	ユミヤッチャ：Lv12、アロッソン：Lv12		
登場Lv	12	スロット	4(5)
進化1Lv	14	進化2Lv	20
装備可能武器	大砲：Lv12、散弾砲：Lv14、レーザー砲：Lv18		
装備可能防具	ヘルム：Lv12		

○ブッパナッソ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△～◎◎◘◎	—

説明 超強力な砲撃を行うヒーロー技。大砲を装備している場合はオーラをまとった弾丸を発射する。散弾砲を装備している場合は貫通効果のある炎属性の散弾を正面に発射し、レーザー砲を装備している場合は極太の巨大なレーザーを発射する。なお、連鎖は召喚セッション中しかできない。

大砲、散弾砲、レーザー砲を扱える火力重視のクラス。それぞれの武器の攻撃力を底上げするクラススキルを取得し、遠距離攻撃に特化した戦い方に向いている。また、取得できるセットスキルは受けるダメージを軽減できるものばかりなので、ほかのクラスでも弱点を補うなどの目的でセットしやすい。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
キャノンガンナー	Lv13	キャノンガンナー発動時	大砲を装備して攻撃したときに発動。大砲の攻撃力がUPする。
ショットガンナー	キャノンガンナー修得	ショットガンナー発動時	散弾砲を装備して攻撃したときに発動。散弾砲の攻撃力がUPする。
レーザーガンナー	ショットガンナー修得	レーザーガンナー発動時	レーザー砲を装備して攻撃したときに発動。レーザー砲の攻撃力がUPする。
パワガンナー	レーザーガンナー修得	パワガンナー発動時	大砲、散弾砲、レーザー砲を装備して攻撃したときに発動。大砲、散弾砲、レーザー砲の攻撃力がUPする。
チャカガンナ	パワガンナー修得	チャカガンナ発動時	大砲、散弾砲、レーザー砲を装備して攻撃したときに発動。砲弾や散弾の着弾地点が着火する。修得ボーナスとして、攻撃力が50%UPする。

●取得するセットスキル一覧

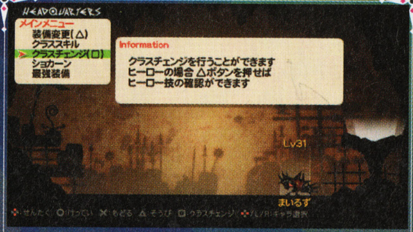
名称	取得Lv	効果
ダメラニャン	Lv13	炎属性の攻撃によって受けるダメージを半分にする。
ノンブルッサ	Lv15	氷属性の攻撃によって受けるダメージを半分にする。
デトクスン	Lv20	毒属性の攻撃によって受けるダメージを半分にする。
モンスキラー	Lv25	対デーモン、対アンデッド、対甲殻類、対ドラゴン、対巨人の攻撃時ダメージ補正率を1.5倍にする。
無双のリュウ	Lv32	何度倒されても、ヒーローがリボーンするまでの時間が10秒で固定される。ダンジョンでは効果がない。

ダークヒーロー

箱から解き放たれた邪悪に支配され、ヒーローの前に立ちはだかるダークヒーロー。対ヒーロー戦で力を発揮する対戦のスペシャリスト。高い能力で正義のヒーローを蹴散らせ！

クリアすると使える邪悪のヒーロー

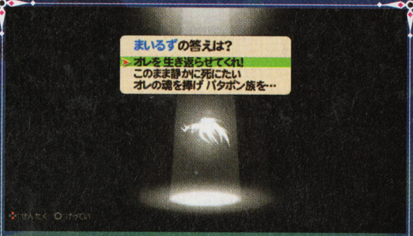
本編のストーリーをクリアすると遊べる、ダークヒーローモードで使えるクラス。それぞれのクラスに開放条件はなく、ダークヒーローモードであれば、最初からLv31の状態で全クラスを使用可能だ。ダークヒーローモードで遊べるのはマルチプレイの対戦のみなため、取得するクラススキルやセットスキルは対戦向きのものが多い。また、基本的には本編のヒーローよりも強力なスキルを取得する。なお、クラススキルは修得してもほかのクラスに影響しない。



ダークヒーローモードにはパタポンズがおらず、ダークヒーローのみクラスチェンジや装備変更などが可能だ。

ダークヒーローモードで遊ぶ手順

ダークヒーローモードは専用のセーブデータを作ってプレイするため、正義のヒーローで遊んでいたセーブデータとは別の扱いとなる。ダークヒーローモードで遊ぶには、事前にエンディングの選択肢で「オレを生き返らせてくれ！」を選んだ状態のクリアデータを作っておこう。このクリアデータがあれば、下の手順で新しくゲームを開始したときに勇者の約定のタイミングでダークヒーローと契約を結べるようになる。契約を結べばすぐにゲームスタートだ。

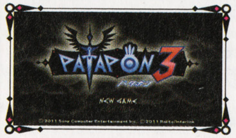


本編をクリア後、フリークエストの「滅びない邪悪ともうひとつの箱」をプレイして選択肢を選んでもOKだ。

●ダークヒーローモードで遊ぶ手順

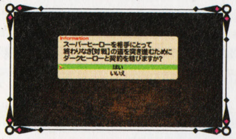
NEW GAMEを選ぶ

「オレを生き返らせてくれ！」を選んだセーブデータがある状態でタイトル画面のNEW GAMEからゲームを始める。



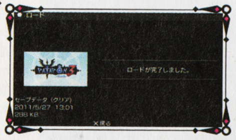
ダークヒーローと契約

最初に勇者の約定を心に誓うと、終わりなき対戦の道を突き進むか聞かれるので、「はい」を選択して契約を結ぶ。



クリアデータを選択

セーブデータを選択する画面になるので、用意しておいたクリアデータを選べばダークヒーローとの契約が完了だ。



ファンギル .... Madfang Ragewolf



開放条件	—		
登場Lv	31	スロット	4
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	腕：Lv31、爪：Lv31		
装備可能防具	ヘルム：Lv31		

ドリルパンチ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎◻◎	◎◎◻◎

説明：ワンツーパンチを繰り出すヒーロー技。敵に素早く近づいて、高速に回転する両腕でワンツーパンチを当てる。ワンは踏み込みながらジャブ、ツーでダッシュしながらストレートの攻撃をする。1回のコマンド入力で一連の動作をし、全部で2発のヒットとなる。

腕や爪など、同時に2つまで装備できる武器を使用するため、異なる属性や状態異常発生率を上げることで、多様な戦い方が可能だ。攻撃的なヒーロー技を使用するので攻撃に特化したクラスにも見えるが、クラススキルとセットスキルは体力を回復したり最大値を延ばすサポート系のものを取得する。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング	効果
レジェスLv1	Lv31	レジェスLv1発動時	4秒ごとに体力が1%回復する。
レジェスLv2	レジェスLv1修得	レジェスLv2発動時	レジェスLv1の上位クラススキル。4秒ごとに体力が3%回復する。
レジェスLv3	レジェスLv2修得	レジェスLv3発動時	レジェスLv2の上位クラススキル。4秒ごとに体力が5%回復する。
—	—	—	—
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ガガツガッツ	Lv32	体力が最大値の20%以下になったとき、受けるダメージを3分の1にする。
クローアップ	Lv34	爪を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
ガッシンガー	Lv36	体力の最大値を30%UPする。
ドハッテン	Lv38	体力が最大値の20%以下になったとき、与えるダメージを3倍にする。
無双のオオカミ	Lv40	体力が最大値の20%以下の敵を攻撃してクリティカルが発生したとき、その敵を即倒す。

○フィーナ ....Slinky Naughtyfins



開放条件	—		
登場Lv	31	スロット	5
進化1Lv	— —	進化2Lv	
装備可能武器	槍：Lv31、矛：Lv31、長槍：Lv31		
装備可能防具	ヘルム：Lv31		

○プリーズフリーズ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎△△～◎◎□◎	◎◎□◎

説明 極低温の槍を投げつけるヒーロー技。ジャンプしながら、氷結の効果がある槍を投げる。槍が着弾した地点に生じる爆風は敵を氷結させ、動きを止めることができる。また、爆発範囲内で着火状態になっているものの炎を鎮める効果もある。

槍系の武器を主体に扱うクラスで、クラススキルも投げる槍の本数が増えるものを取得する。ヒーロー技には氷結効果があり、敵に大きなダメージを与えるとともに動きを封じることが可能。なお、セットスキルは自らの攻撃力を強化するものから味方ユニットをサポートするものまで、幅広く取得する。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件		経験値取得タイミング	
ヤリヤリ	取得条件	Lv31	経験値取得タイミング	槍を投げたとき
効果	槍を装備してフィーバー中か「ためろ」のあとに「せめろ」発動。2本の槍を同時に投げる。			
ヤリヨン	取得条件	ヤリヤリ修得	経験値取得タイミング	槍を投げたとき
効果	ヤリヤリの上位クラススキル。4本の槍を同時に投げる。			
ヤリロク	取得条件	ヤリヨン修得	経験値取得タイミング	槍を投げたとき
効果	ヤリヨンの上位クラススキル。6本の槍を同時に投げる。			
—	取得条件	—	経験値取得タイミング	—
効果	—			
—	取得条件	—	経験値取得タイミング	—
効果	—			

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ニンギョギョ	Lv32	フィーバー中は天候を雨にする。天候が雨のとき、1秒間に1%ずつ体力を回復、与えるダメージを増加、全状態異常低効率が30%UPする。
ヤリアタックLv1	Lv34	槍、長槍を装備しているとき、攻撃力が40%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が20%UPする。
カチンコチンコ	Lv36	氷結発生率を2倍にする。
ヤリアタックLv2	Lv38	槍、長槍を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
無双のニンギョ	Lv40	倒されたときにパーティー全員の体力を、自分の体力の最大値の50%回復し、全状態異常を治す。

○ソナッチ ....Standoffish Sonarchy



開放条件	—		
登場Lv	31	スロット	4
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	大笛：Lv31、長笛：Lv31、連笛：Lv31		
装備可能防具	ヘルム：Lv31、ケープ：Lv31		

○キルソニック

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明 12発の音玉を1度に放つヒーロー技。1回のコマンド入力で、毒と眠りの効果を持つ音玉を12発放つ。ばらまかれた音玉は、当たった敵に毒と眠りの状態異常を発生させるとともに、大ダメージを与える。

毒と眠り効果がある音玉をばらまくヒーロー技によって敵の動きを制限することができ、クラススキルでは敵にダメージを与えると同時に自分を回復するなど、器用な戦い方を得意とする。セットスキルは使いどころを考えなければ効果を発揮できないものが多いが、場面によって非常に頼れる戦力となる。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件		経験値取得タイミング	
チューブラッドLv1	取得条件	Lv31	経験値取得タイミング	チューブラッドLv1発動時
効果	ダメージを与えたときに発動。敵に与えたダメージの10%を現在の体力に加算する。			
チューブラッドLv2	取得条件	チューブラッドLv1修得	経験値取得タイミング	チューブラッドLv2発動時
効果	チューブラッドLv1の上位クラススキル。敵に与えたダメージの30%を現在の体力に加算する。			
チューブラッドLv3	取得条件	チューブラッドLv2修得	経験値取得タイミング	チューブラッドLv3発動時
効果	チューブラッドLv2の上位クラススキル。敵に与えたダメージの60%を現在の体力に加算する。			
—	取得条件	—	経験値取得タイミング	—
効果	—			
—	取得条件	—	経験値取得タイミング	—
効果	—			

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ラピブロウ	Lv32	攻撃速度を2倍に、攻撃力は半分にする。
ドンピシャ	Lv34	クリティカル発生率が25%UPする。
ピシャグースカ	Lv36	眠り状態の敵を攻撃したとき、クリティカル発生率を4倍にする。
ネコロビッタン	Lv38	攻撃してクリティカルが発生したとき、眠り発生率を4倍にする。
無双のコウモリ	Lv40	獲得経験値が5%UPする。

○ビークス ....Ravenous Beaks



開放条件	—		
登場Lv	31	スロット	5
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	戦斧：Lv31、大剣：Lv31、槌：Lv31、鎌：Lv31		
装備可能防具	ヘルム：Lv31		

○ゴントルネード

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明 巨大な竜巻を作りだすヒーロー技。ジャンプしながら鎌を振ることで、前方へ大きな竜巻を飛ばす。竜巻は全てを破壊しながら前進し、巻き込まれた敵を上空へ吹き飛ばしていく。なお、吹き飛ばされた敵はノックバックするわけではない。

竜巻を作り出し、前方の敵を一掃するヒーロー技を使う。クラススキルではヒーロー技を強化するものを取得するので、育てるほどに破壊力が増して使い勝手がよくなる。なお、ビークス専用の武器として鎌が用意されており、対応したセットスキルを取得していればほかの武器よりも攻撃力が増す。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング
カマイタチ	Lv31	カマイタチ発動時
効果	「ためろ」のあとに「せめろ」成功で発動。小さい竜巻が発生する。	
トルネチャッカ	カマイタチ修得	ヒーロー技のゴントルネードの発動、連鎖時
効果	ヒーロー技発動時に発動。ヒーロー技のゴントルネードを進行方向を延焼させながら進む火炎の竜巻にする。	
カマイタツイン	トルネチャッカ修得	カマイタツイン発動時
効果	カマイタチの上位クラススキル。小さい竜巻が2本発生する。	
—	—	—
効果	—	
—	—	—
効果	—	

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
カマアタックLv1	Lv32	鎌を装備しているとき、攻撃力が30%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が15%UPする。
デスパレト	Lv34	与えるダメージを50%、受けるダメージを100%UPする。
サムライソウル	Lv36	装備している武器のLvが3上乗せされ、能力値が上昇する。
カマアタックLv2	Lv38	鎌を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
無双のカラス	Lv40	最少攻撃力を最大攻撃力にそのまま加算する。最少攻撃力は変動しない。

ポンの章 クラス紹介

○バズズー ....Gluttonous Buzzcrave



開放条件	—		
登場Lv	31	スロット	4
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	矛：Lv31、槍：Lv31、長槍：Lv31		
装備可能防具	ヘルム：Lv31、馬：Lv31、駿馬：Lv31		

○バーンニンフライ

発動コマンド	連鎖コマンド
◎◎□◎	◎◎□◎

説明 20匹の炎のハエを呼び出すヒーロー技。頭上に炎のハエを20匹呼び出し、目標に向かってミサイルのように突っ込ませる。ハエは拡散弾頭のように発射されるが、目標座標に向かって飛ぶだけで特定の敵に対しての誘導はできない。

槍系の武器を装備し、炎のハエを操って敵を攻撃する能力を持っているのが特徴。攻撃時移動速度に優れており、乗り物に乗って繰り出す突撃は前線の敵を一瞬で蹴散らす。また、セットスキルは長槍に特化しているので、カジヤンで長槍を重点的に鍛えておくと凄まじい攻撃力を発揮することになる。

●取得するクラススキル一覧

名称	取得条件	経験値取得タイミング
ラッシュラ	Lv31	ラッシュラ発動時
効果	「せめろ」成功時に発動。すさまじい突撃で、ヒット回数が3回増える。	
ウージー	ラッシュラ修得	ウージー発動時
効果	敵を倒すと発動。倒した敵から炎のハエが3匹生まれ敵に向かって飛んでいく。	
ムタテキル	ウージー修得	ムタテキル発動時
効果	盾、大盾を装備していない敵を攻撃したときに発動。与えるダメージを1.5倍にする。	
—	—	—
効果	—	
—	—	—
効果	—	

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
スタタンオー	Lv32	攻撃時移動速度を2倍にする。
ナガヤリアタックLv1	Lv34	長槍を装備しているとき、攻撃力が40%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が20%UPする。
ナガヤリアタックLv2	Lv36	長槍を装備しているとき、攻撃力が60%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が30%UPする。
ナガヤリアタックLv3	Lv38	長槍を装備しているとき、攻撃力が80%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が40%UPする。
無双のハエ	Lv40	攻撃に音属性が付き、よろめき発生率を3倍にする。

○カラパシ ....Leadfoot Slogturtle



開放条件	—		
登場Lv	31	スロット	5
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	—		
装備可能防具	ヘルム：Lv31、大盾：Lv31		

○アンチマジーク

発動コマンド	連鎖コマンド
△△□○	△△□○

説明 甲羅型の魔法結界を発生させるヒーロー技。周囲に全身をすっぽりと覆う半透明の甲羅を出現させ、炎や氷などの魔法攻撃によるダメージと状態異常を完全に無効化する。甲羅が受けた物理攻撃によるダメージの10%は、カラパシが受けることになる。なお、甲羅には当たり判定がある。

武器を装備できず、大盾を構えてパーティーを守る完全な防御型クラス。タンクとしての能力は高く、クラススキルを育てていけば、受けた攻撃を跳ね返して敵にダメージを与えることが可能になる。セットスキルは受けるダメージの量を減らしたり、体力の最大値が増えるなど、他クラスでも使いやすい。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
シュビイッテツ	Lv31	シュビイッテツ発動時	防御力に最少攻撃力の値を加算する。最少攻撃力は0になる。
眠爆	シュビイッテツ修得	眠爆発動時	倒されたときに自爆して、周囲に眠り効果のあるガスを撒き散らす。
マンマガエシ	眠爆修得	マンマガエシ発動時	「まもれ」成功時に攻撃種別が斬撃か打撃の攻撃を受けると発動。受けたダメージをそのまま敵に与える。ただし、倒された場合は無効。
—	—	—	—
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ヒラリーサル	Lv32	クリティカルによって受けるダメージを半分にする。
ガッシンガルガ	Lv34	体力の最大値を40%UPする。
アンティマス	Lv36	攻撃種別が大質量の武器による攻撃で受けるダメージを半分にする。
ヘルムマスター	Lv38	ヘルムのLvが3上乗せされ、能力値が上昇する。
無双のカメ	Lv40	体力の最大値と受けるダメージを2倍にする。

○コイール ....Envious Covet-hiss



開放条件	—		
登場Lv	31	スロット	5
進化1Lv	—	進化2Lv	—
装備可能武器	大砲：Lv31、散弾砲：Lv31、レーザー砲：Lv31		
装備可能防具	ヘルム：Lv31		

○ダブルッパパン

発動コマンド	連鎖コマンド
○○△△～○○□○	—

説明 スーパーな砲撃を2連発するヒーロー技。連続で2発の大砲を速射する。1発1発が非常に大きなダメージを誇るが、連鎖はできない。

大砲や散弾砲など、重量級の砲撃武器を使いこなすクラス。着火発生率を底上げするセットスキルを取得し、打ち出す砲撃でフィールド全体を火の海に変えて敵の体力を大幅に削る。クラススキルが成長すると、味方のユニットから毒発生率をコピーすることで、毒効果がある攻撃も使用できるようになる。

●取得するクラススキル一覧

スキル	取得条件	経験値取得タイミング	効果
ソクチャージ	Lv31	ソクチャージ発動時	大砲、散弾砲、レーザー砲を装備して「せめろ」成功で発動。攻撃速度が0.8倍になり、素早く砲撃を行う。
ブチヌキダン	ソクチャージ修得	ブチヌキダン発動時	大砲、散弾砲を装備しているときに「せめろ」成功で発動。砲弾に貫通効果を付加する。
ドクモラター	ブチヌキダン修得	敵を毒状態にしたとき	パーティーのなかで最も高い毒発生率のユニットから、毒発生率をコピーする。
—	—	—	—
—	—	—	—

●取得するセットスキル一覧

名称	取得Lv	効果
ダイチャッカ	Lv32	攻撃によって着火状態にすると、いつもより激しく燃え上がる。
ガンアタック	Lv34	大砲、散弾砲、レーザー砲を装備しているとき、攻撃力が50%UPする。それ以外の武器を装備しているときは、攻撃力が25%UPする。
クサボーボ	Lv36	攻撃が当たった場所の地面に、低確率で草地が発生する。
メラアチチ	Lv38	着火発生率を2倍にする。
無双のヘビ	Lv40	攻撃してクリティカルが発生したとき、毒発生率を4倍にする。

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

ダークヒーローモードで遊ぼう！

本編をクリアすることで使えるようになるダークヒーローモードでは、ダークヒーロー専用のダークアジトを拠点として使用する。本編では敵として登場した7クラスにのみクラスチェンジ可能で、パタポンズや通常のヒーローは選択できない。また、ダークアジトには通常のクエストに挑戦するマスターオベリクは存在せず、バトルゲートから行えるマルチプレイ専用の対戦プレイのみ選択可能だ。なお、ヒーローゲートでダークアジト開放時は通常のヒーローが訪れることはない。



アジトに入れない通常のヒーローと、対戦プレイでパーティーを組むのは不可能になっている。どこまでいってもダークヒーローはヒーローと戦う運命なのだ。

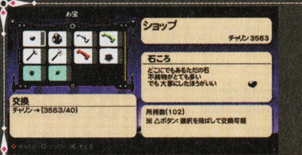
●ダークヒーローモードに引き継ぎできるデータ

ダークヒーローモードでは、ダークヒーローと契約するのに使ったセーブデータから、いくつかの要素を引き継げる。チャリンやアイテムなど、ほとんどのものが引き継ぎ可能だが、フィールドにある鍵付きの扉を開けるためのカギと、自分が所属していたチームの情報は引き継げない。新たにエンタークでダークヒーローだけのチームを作成しよう。

また、TIPSのリストも引き継いで確認でき、ダークヒーローモード専用のTIPSが追加されるのでチェックしてみよう。なお、ダークヒーローモード専用のTIPSは、チーム目標のTIPSのコンプリートには関係ない。

●引き継げる要素

- ●神様（プレイヤー）の名前
- ●チャリン
- ●装備品
- ●経
- ●髪型
- ●素材
- ●唄
- ●TIPSの開放状況



2つのショップも店主は変わるが、引き継いで使用可能だ。

●ダークヒーローに用意された固有の装備品

ダークヒーローは通常のヒーローと同じ武器を使用して戦うが、なかにはダークヒーロー専用のカテゴリが存在する。それがファンギルが使用する爪と、ビークスが使用する鎌だ。これらダークヒーロー専用の武器は通常のヒーローでストーリーを進めているときには絶対に入手できないため、ダークヒーローモードにしてから集めていくことになる。

なお、ダークヒーローモードを開始すると、通知はされないが12の装備品が所持アイテムに追加される。ダークヒーロー専用武器の爪と鎌も含まれるので、それぞれの使い勝手は配布された装備品で検証してみよう。

●配布される装備品

●武器
- **長槍**：こおる長槍【力】+30
- **矛**：蛇矛ダボーチン+13
- **長笛**：戦長笛ホウムガイ+13
- **レーザー砲**：侍レーザーイチゲキマル+13
- **爪**：もえる爪【力】+30×2
- **鎌**：大カミの鎌+13

●防具
- **ヘルム**：雷のヘルム【甲】+30
- **ヘルム**：炎のヘルム【甲】+30
- **ヘルム**：氷のヘルム【甲】+30
- **大盾**：毒大盾バクテオン+13
- **ケープ**：月衣ユリシス+13
- **駿馬**：勝馬ポンテイオー+13

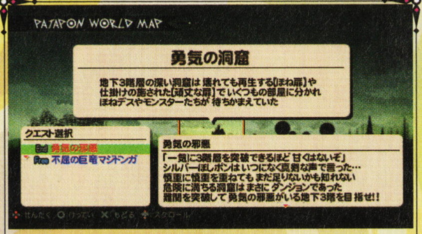
ポンの章 クエスト攻略

クエストの分類

ここでは本作でプレイできるすべてのクエストの攻略を掲載した。クエスト攻略を参考に、全部で88あるクエストに挑戦してほしい。

邪悪ごとに開放されるマップ

箱から解き放たれた「悪しきもの」は、勇気の邪悪、純潔の邪悪、正義の邪悪、誠実の邪悪、自制の邪悪、不屈の邪悪、寛大の邪悪の7つの邪悪からなる。それぞれの邪悪とは3つのマップを越えて戦うことになり、邪悪を倒したあとに出現するクエストをクリアするとさらにマップが1つ開放される。また、邪悪はそれぞれダークヒーローを操っており、新たな邪悪に挑もうとすると、道中で新しいダークヒーローが登場し先へ進もうとするヒーローの邪魔をする。

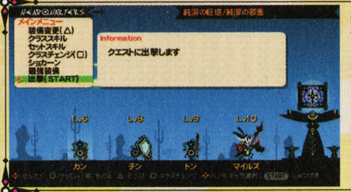


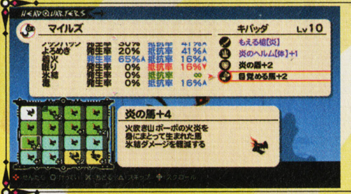
ワールドマップから選択できるマップやクエストのなかには、待ち受ける邪悪の名前が入っているものもある。

邪悪によって変化するクエストの特徴

邪悪を倒しに行くなかで開放される一連の4つのマップにあるクエストでは、道中の敵の多くが炎属性に弱かったり、氷結効果のある攻撃を使うなど、先に待ち受ける邪悪の特徴を顕著に反映している。本書ではマップを邪悪ごとに区切って開放順に掲載し、それぞれのマップで挑めるクエストを攻略した。邪悪ごとの特徴も記載しているので、新たな邪悪に挑む前に対応した装備品を強化して揃えておくと楽になる。

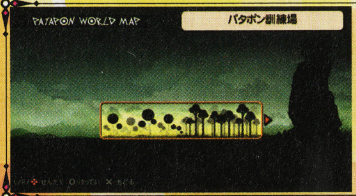
なお、マルチ専用クエストや、すごポンクエストなど特殊なクエストに関しても、クエストが出現するマップに準じて攻略を掲載している。一筋縄ではいかないクエストばかりだが、仲間に協力してもらいながらクリアしよう。


難しいクエストになるほど、邪悪の特徴に合わせた装備が必要になってくる。


装備を変更するときは、邪悪に合わせた状態異常発生率と抵抗率を考慮したい。

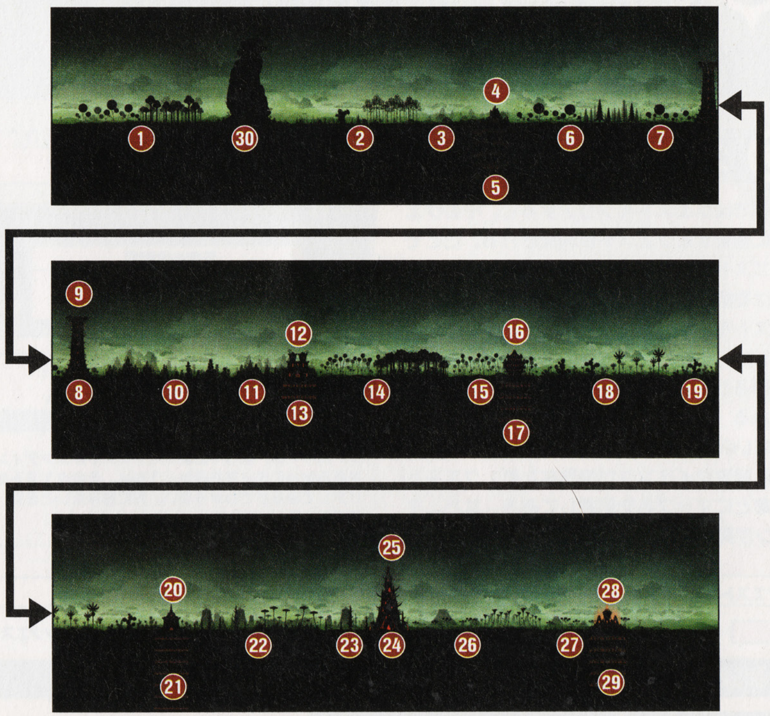
パタポン訓練所はシングルで

クエストは基本的にシングルプレイ、マルチプレイのどちらでも挑戦できるが、パタポン訓練所にある4つのクエストはシングルプレイでのみ選択可能となっている。パタポン訓練所にあるクエストをクリアしておかないとほかのクエストは選択できないので、マルチプレイでホストプレイヤーになる前にプレイしておこう。



シングルプレイ時のみワールドマップに表示される。

●ワールドマップ



攻略チャート

クエストとクエストのつながりや開放タイミングをチャート形式で紹介する。自分が現在どこらへんを進めているのかチェックしよう。

クエスト攻略チャートの使い方

本作ではクエストをクリアすると、そのクエストに連続するクエストが開放される。ここではクエストのつながりをチャート形式で、左の列には物語を進めるためにクリアが必須となるクエストを、右の列にはそれ以外のクエストを掲載した。基本的にクエストはマップごとに並んでいるが、「不屈の邪悪」をクリアすると開放される「プライドを賭けた大レース」「並び立たない2つの正義」「お宝いっぱい大勝利♪」などは開放タイミングが特殊なため、クエスト名のあとにマップ名を記載してある。なお、すこポンが発見するクエストは最後にまとめた。



ゲーム中では、新しく出現したクエストがエンディングを見るためにクリア必須かどうかは、そのクエストをクリアしてみるまでわからない。先に進みたいときは、必須のクエストなのかチャートでチェックしよう。

●クエスト攻略チャート

(赤)＝ストーリークエスト　(青)＝フリークエスト　(紫)＝マル専クエスト　(緑)＝すこポンクエスト

●訓練

パタポン訓練場	進軍と攻撃の訓練 P.089	
	防御の訓練 P.089	攻撃と回避の訓練 P.090
		進軍とジャンプの訓練 P.090
	勇気の邪悪へ	

●勇気の邪悪

いかれる巨人の原野	巨人の原野を越えてゆけ！ P.092	サイクロプス狩り P.093
		続サイクロプス狩り P.093
	ぶちぎれファンギルと不思議のシラカンバ P.092	シラカンバの ほねデス軍団 P.094
勇気の古戦場	古戦場と欠けた月 P.095	怒れる狼は満月を見るか P.095
勇気の洞窟	勇気の邪悪 P.096	勇気の洞窟に隠された謎 P.098
	純潔の邪悪へ	不屈の巨竜マジドンガ P.099
憤怒の下層		【マル専】火竜ヴァロ P.101

●純潔の邪悪

けがれし涙の雪原	純白の雪原は冷たくて P.103	氷雪地帯に眠るドラゴン P.104
	みだらなフィーナと心をとざす氷の森 P.103	吹雪の塔と ほねデス軍団 P.105
純潔の競走場	人魚の涙と雪上競走 P.106	はかなき思いは泡と消えて P.106
純潔の巨塔	純潔の邪悪 P.107	はるかな高みを目指して P.109
	正義の邪悪へ	鋼鉄の巨像ドガイン P.110
色欲の上階		【マル専】氷竜イノセン P.112

●正義の邪悪

おごれる翼の台地	峠を守る冥界の番犬 P.114	スワンキ峠の雷獅子 P.115
	たかPソナッチと霧に隠されたワナ P.114	岩場の怪物ゴーレムと ほねデス軍団 P.115
正義の発射場	鳥か獣か？ 攻撃か防御か？ P.116	完全防空ウルトラソニック！ P.117
正義の古城	正義の邪悪 P.118	機械兵の奇々怪々 P.119
	誠実の邪悪へ	生ける機動要塞ギャノディアス P.121
自尊の地下		【マル専】雷獣ジャスティ P.122

●誠実の邪悪

そこなし胃袋の砂漠	ヌチャラ沼のパタ食いザメ P.125	木炭の怪物 デス・トレント P.126
	がっつきビークスとタヒタヒ樹海の死闘 P.125	タヒタヒ樹海の ほねデス軍団 P.126
自制の競走場	業突くなカラスの目に映る3拠点 P.127	全てはレアもののために P.128
自制の迷宮	誠実の邪悪 P.129	屋敷の中の植物園 P.130
	自制の邪悪へ	底なしの胃袋シュシュクル P.132
暴食の下層		【マル専】御神木フェイス P.133

●自制の邪悪

そこなし胃袋の砂漠	灼熱の砂漠に天の恵みなし P.136	これが砂漠の ヌシDEATHか！？ P.137
	おおぐいバズズーと 永眠のオアシス P.136	永眠のオアシスと ほねデス軍団 P.137
自制の競走場	砂漠で全力ガチレース！ P.138	勝ち馬としての誇り P.139
自制の迷宮	自制の邪悪 P.140	迷宮に潜む火山の王 P.142
	不屈の邪悪へ	灼熱の爪チョッキング P.145
暴食の下層		【マル専】竜神の子ヒュミット P.147

●不屈の邪悪

マップ	クエスト		クエスト	
だらけた悪魔の火山地帯	金銀黒鉄…ほしポン大集合ッ!!	P.151	バクバクッ…超絶マジンはんぱねっす!!	P.152
だらけた悪魔の火山地帯	ブラックほしポンの逆襲!?	P.151	クレクレーターの ほねデス軍団	P.152
不屈の発射場	カラパシは動くシェルター?	P.153	その男が 戦う理由	P.154
不屈の魔塊	不屈の邪悪	P.155	ギロチンの奥に潜むもの	P.156
不屈の魔塊	寛大の邪悪へ		裏仮面の大悪魔ズッタンカーメン	P.158
不屈の魔塊			プライドを賭けた 大レース<純潔の競走場>	P.107
不屈の魔塊			並び立たない 2つの正義<正義の発射場>	P.117
不屈の魔塊			お宝いっぱい 大勝利♪<誠実の古戦場>	P.128
怠惰の上層			【マル専】魔神フォルド	P.159

●寛大の邪悪

マップ	クエスト		クエスト	
うらやむ視線のサバンナ	がっつきビークス 宿命の対決	P.162	宝箱を奪ってガーゴイル♥	P.163
うらやむ視線のサバンナ			湧きあがる破壊衝動<自制の競走場>	P.139
うらやむ視線のサバンナ			その男 ぐうたらにつき<不屈の発射場>	P.154
うらやむ視線のサバンナ	大砲好き♥コイールの陣	P.162	絶壁への道の ほねデス軍団	P.163
うらやむ視線のサバンナ			気高くも 無慈悲な武人<勇気の古戦場>	P.096
寛大なる古戦場	ダークヒーロー最終防衛戦	P.164	ヒーローとしての本能	P.165
寛大なる墓所	寛大の邪悪	P.165	滅びない邪悪ともうひとつの箱	P.167
嫉妬の下層			【マル専】暗黒竜リベラ※	P.168

※寛大の邪悪クリア後「このまま静かに死にたい」を選択

●すこポンクエスト

マップ	クエスト	
いかれる巨人の原野	伝説の巨人ギガンテス	P.094
けがれし涙の雪原	雪原の王マンボス	P.104
けがれし涙の雪原	究極巨竜カッチンドンガ	P.105
おごれる翼の台地	霧に身を隠す怪物センチュラ	P.116
よくばり仮面のジャングル	怒れる怪鳥モーチッチ	P.127
そこなし胃袋の砂漠	砂漠の王ザックネル	P.138
だらけた悪魔の火山地帯	伝説の悪魔ゴルル	P.153
うらやむ視線のサバンナ	巨人の王ギガンテキング	P.164

●クエスト攻略ページの見方





❶**邪悪の名称**:一連の4つのマップの先にいる邪悪の名前。なお、パタポン訓練所はクエストを進めても邪悪は出現しない。
❷**解説**:その邪悪で開放されるマップ及びクエストに共通する弱点属性や特徴の解説。
❸**ダークヒーロー**:その邪悪で新たに登場するダークヒーローをピックアップ。ダークヒーローの解説とともに、その邪悪にあるマップに出現するクエストで、ダークヒーローと直接戦うことになるクエストも記載した。
❹**マップ名**:クエストが出現するマップの名前。本書ではクエストをマップごとに、マップ内で表示される順番で掲載した。
❺**クエスト名**:クエストの名前。いくつかの階層で構成されているクエストに関しては、クエスト名のあとに階層名を記載した。
❻**種類**:クエストの種類。そのクエストが1度だけクリアできるストーリークエストか、何度も挑戦できるフリークエストかを掲載。また、フリークエストのなかでもマル専クエストとすこポンクエストは特別に記載した。
❼**クエスト情報**:クエストの開放条件と、ゲーム中で表示される推奨レベル、クリア報酬。
❽**出現敵**:クエストにおけるその階層に出現する敵。敵の詳しい情報はデータ解析を参照。
❾**オススメクラス**:クエストに挑戦するのに適したクラス。ヒーローとパタポンズ、それぞれに対応したクラスを記載した。
❿**攻略**:クエストにおけるその階層の攻略法。装備しておきたい武器や基本的な戦い方など、クエストをクリアする手順を記載した。
⓫**クエスト名と階層名**:複数の階層からなるクエストの名前と階層の名前。直前に掲載しているクエストの続きにあたる。

訓練

邪悪との戦いのまえに、進軍、回避、防御など、リズムコマンドの基本をきちんとマスター。スムーズなボタン操作ができるようになるまで、繰り返し練習しよう。

5つのコマンドを完全マスター

「すすめ」「せめろ」「まもれ」「にげろ」「ジャンプ」の5つのコマンドの入力方法や、組み合わせを習得するための、4つのクエストに挑戦する。出現敵はモッチチとモッチッチィのみだが、次々と弾を撃ち込む砲台を破壊したり、空中のオーブを回収したりと、パタポンズを操るための基本をバッチリとマスターできる。本作をプレイするうえで、最も重要となる要素はリズム感。バックに流れるサウンドや、点滅するタイミングメーターに合わせ、コンボやフィーバーを継続させていくことが大切だ。状況に合わせた的確な操作が行えるようになるまで、パタポン訓練場でコマンドの練習に励もう。



フィールドには壁や砲台などのギミックが配置されている。破壊しながら進軍しよう。



看板のメッセージ通りに、コマンドを入力すればOKだ。入力ミスに気をつけよう。

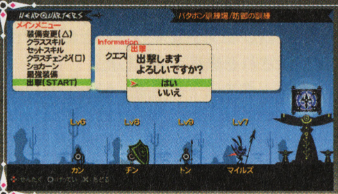
シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪
開放されたクラスはパタポン訓練場で特訓

新しく開放されたクラスはLvこそある程度あるものの、クラススキルとセットスキルは何もない状態だ。また、どういった行動をするのかもわからず、クエストも後半まで進めていると、新しいクラスを使うのは躊躇する。かといって使わないとクラスは成長せず、いつまでも実戦投入できない。そこで注目すべきなのがパタポン訓練場のクエストだ。

パタポン訓練場には各コマンドに合わせた訓練用のクエストが用意されている。様々な状況下でのヒーロー技やクラスの動きを確認できるのはもちろん、同じコマンドを使用し続けるクエストが多いため、クラススキルの経験値をためるという目的でも利用可能だ。



効果がわかりにくい技をためすのにも最適だ。



「防御の訓練」でクラススキルの取得を目指す。

パタポン訓練場
進軍と攻撃の訓練
フリー

開放条件	―
推奨レベル	Lv1
クリア報酬	木の宝箱Lv1

出現敵	
モッチチ	P.249
モッチッチィ	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	ヤリーダ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

「すすめ」と「せめろ」コマンドの基本を学ぼう

コマンドの基本「すすめ」と「せめろ」をマスターするためのクエスト。進軍と攻撃をうまく組み合わせ、壁を壊しながらできるだけ先へ進んでいこう。途中、モッチッチィを倒すとカギが入手できる。また、フィールドの奥には、一時停止のコマンドが使えるようになる「パタポンの唄」が置かれている。初回プレイ時には、まずたどり着けないので、Lvを上げてから再度チャレンジしよう。



パタポン訓練場
防御の訓練
フリー

開放条件	「進軍と攻撃の訓練」をクリア
推奨レベル	Lv1
クリア報酬	木の宝箱Lv1

オススメクラス	
ヒーロー	タテラーゼ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

集中砲火を耐え抜きボタン操作をマスター

「まもれ」コマンドのみをひたすら入力するクエスト。防御を続けるだけの地味な内容が、今後の戦いに必要不可欠なコマンドとなるので、スムーズなボタン操作ができるようになるまで、繰り返し練習することが肝心だ。第1、第2、最終の3つの関門があり、すべてをクリアするとカギを入手できる。ただし、最終関門は難易度が高いので、盾などの防具を入手してから、もう一度挑戦しよう。



○ パタポン訓練場
攻撃と回避の訓練
フリー

開放条件	「防御の訓練」をクリア
推奨レベル	Lv1
クリア報酬	木の宝箱Lv1

出現敵

オススメクラス	
ヒーロー	ユミヤッチャ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

砲撃を的確にかわし スキを狙って宝箱をゲット

攻撃と回避の組み合わせを練習する。大砲から発射される弾をかわしながら、ギミックを破壊し宝箱を回収していこう。「にげろ」は「まもれ」で防御しきれない敵の攻撃に対して、不可欠なコマンド。早い段階で確実にマスターしておくことが重要だ。看板のメッセージ通りにコマンドを入力していけば、問題なくクリアできる。連続で砲撃してくることもあるので、気を抜かないように注意しよう。



○ パタポン訓練場
進軍とジャンプの訓練
フリー

開放条件	「攻撃と回避の訓練」をクリア
推奨レベル	Lv1
クリア報酬	木の宝箱Lv1

出現敵

オススメクラス	
ヒーロー	ヤリーダ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

アナログパッドを活用し 多くのオーブを回収しよう

敵の攻撃をかわしたり、空中の宝箱を回収するときに使う、「ジャンプ」コマンドをマスターする。青いオーブは進軍速度を、赤いオーブは制限時間を増やす効果があるので、アナログパッドをこまめに使ってタイミングを計り、多くのオーブを回収していこう。オーブの移動速度は意外と速いので、早めのジャンプを心掛けること。残り時間が少ないときは無理をせず、次の看板を目指そう。

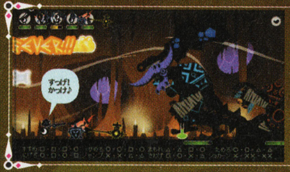


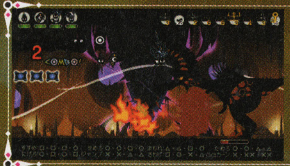
勇気の邪悪

邪悪との本格的な戦いがスタート。まだまだ腕試し的なクエストが多く、出現敵の種類も少ない。ギミックの破壊、攻撃の回避方法など、基本戦術をしっかり学ぼう。

◎ ほねデスやサイクロプス相手に腕試し

通常フィールド、決戦場、ダンジョンの、3つのタイプのマップで構成。すこポンや後半に開放されるクエスト以外の難易度は低く、腕試し的な要素が強い。クリアに苦しむことはまずないだろう。出現敵はサイクロプスとヌッコロバスが中心。今後も何度となく現れ、パタポンたちを邪魔してくるので、攻撃回避の方法や弱点をしっかり頭に叩き込んでおこう。また、多くのフィールドには草が生えており、ほねデスの槍や矢、ドラゴンの火炎ブレスなどに燃え移ってしまう。炎や着火対策を万全にするとともに、カジヤンでの強化も怠らないように。


サイクロプスとヌッコロバスは、今後幾度となく出現し、パタポンたちの行く手を阻む。


ダンジョンのボスのたたりドドンガ。火炎ブレスを始めとした、強力な技で襲いかかってくる。

DARK HERO ぶちぎれファンギル

勇気の邪悪に支配されているダークヒーロー。いつも怒りを覚えており、なにかとヒーローに対抗意識を燃やしてくる。単純な性格をしており、秘密を持てないのか親切なのか、ヒーローのためになる助言をポロッと言ってしまうことも。いつも文句を言って素行も悪そうに振る舞っているが、ダークヒーローのなかでは一番の常識人という噂もある。

勇気の邪悪出現クエスト	
ぶちぎれファンギルと不思議のシラカンバ	P.092
古戦場と欠けた月	P.095
怒れる狼は満月を見るか	P.095


思わずヒーローを助けるヒントを言ってしまった。


文句を言いながらも、面倒見が良い一面がある。

○いかれる巨人の原野

巨人の原野を越えてゆけ！

ストーリー

開放条件	「防御の訓練」をクリア
推奨レベル	Lv1
クリア報酬	鉄の宝箱Lv1

出現敵	
サイクロプス	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	タテラーゼ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

敵の動きを観察し 防御からチャンスを狙え

本クエストで出現するほねデスは盾、槍の2タイプ。草むらの陰や砦の周辺に潜んでいるので、進軍中は油断しないように。フィールド中盤と終盤にはサイクロプスが出現。遠距離からは岩を投げ、近距離ではこん棒を使って殴りつけてくる。どちらも攻撃のまえに予備動作を行うので、サイクロプスの動きに注視することが大切。「まもれ」コマンドでしっかりとガードを固め、チャンスを狙うのが基本だ。



○いかれる巨人の原野

ぶちぎれファンギルと不思議なシラカンバ

ストーリー

開放条件	「巨人の原野を越えてゆけ！」をクリア
推奨レベル	Lv2
クリア報酬	鉄の宝箱Lv2

出現敵	
トレント	P.247
ほねデス	P.249
ファンギル	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	ヤリーダ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

画面上に表示される ファンギルのセリフに注目

ファンギルが出現したら、画面上のセリフに注目。「これでも喰らえッ！！！！」のあとに突進し、ドリルパンチで攻撃してくる。まずは「にげろ」コマンドで回避し、直後に「せめろ」コマンドで反撃しよう。トレントは攻撃すると体力が減少していく。ただし、一気に仕留めようと燃えさかるトレントに突っ込むと、草に燃え移った炎がパタポンズに着火することがあるので、自爆を待つのが得策だ。



○いかれる巨人の原野

サイクロプス狩り

フリー

開放条件	「巨人の原野を越えてゆけ！」をクリア
推奨レベル	Lv2
クリア報酬	鉄の宝箱Lv2

出現敵	
サイクロプス	P.246

オススメクラス	
ヒーロー	タテラーゼ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

ヘルメットを押さえたら 反撃のチャンスだ！

サイクロプスが投げつける岩は、「にげろ」コマンドで回避するのは難しいので、「すすめ」コマンドで前方に進軍して避けるといい。そのまま敵の懐に入り込んだら、一気に攻撃を仕掛けよう。こん棒による攻撃は、連続で殴りつけてくることが多いので、回避よりも防御のほうがベター。ヘルメットを左手で押さえているときには攻撃してこないので、このタイミングを狙って反撃しよう。



○いかれる巨人の原野

続サイクロプス狩り

フリー

開放条件	「サイクロプス狩り」をクリア
推奨レベル	Lv2
クリア報酬	鉄の宝箱Lv2

出現敵	
サイクロプス	P.246
ヌッコロバス	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	ヤリーダ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

強敵ヌッコロバスには 「ためろ」コマンドを活用

ゴールフラッグの手前に出現するヌッコロバスは、サイクロプスが強化された亜種タイプ。体の大きさや持っているこん棒の形状、投げてくる岩の種類などが異なるが、攻撃パターンとその予備動作はサイクロプスと同じだ。ただし、体力や攻撃力、防御力といった基本ステータスはアップしているので、「ためろ」コマンドを効果的に活用し、タメ攻撃やタメ防御を織り交ぜながら戦っていこう。



○いかれる巨人の原野

伝説の巨人ギガンテス

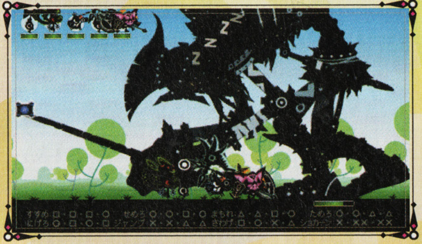
すごポン

開放条件	ランダム
推奨レベル	Lv?
クリア報酬	?

出現敵	
ギガンテス	P.252

巨体から繰り出す技の数々「まもれ」で確実に防御

ギガンテスはある程度ダメージを与えるまで動き出さないので、出会い頭にタメ攻撃をヒットさせよう。踏みつけ、地面の斬りつけ、ボディプレス、上空からの剣の振り下ろしの、4つの攻撃を繰り出すが、踏みつけ以外の回避は難しい。予備動作が始まったら「まもれ」コマンドで防御するほうが無難だ。装備品で眠りの発生率をアップさせておき、動きを止めながら戦えば、短時間でクリアできる。



オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	キバッダ
チン	ガーディラ
カン	ジャムッシュ

○いかれる巨人の原野

シラカンバの ほねデス軍団

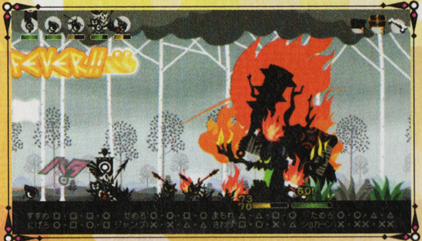
フリー

開放条件	「ぶちぎれファンギルと不思議のシラカンバ」をクリア
推奨レベル	Lv3
クリア報酬	鉄の宝箱Lv3

出現敵	
サイクロプス	P.246
トレント(クリア後)	P.247
ほねデス	P.249

トレントを燃やし近くの敵を巻き添えにしよう

ほねデスは炎属性の槍や弓を投げつけてくるので、氷の盾や氷のヘルムなど、着火や炎ダメージを軽減する防具を装備しておくこと。本クエストはクリア後に難易度がアップし、出現敵にトレントが追加される。サイクロプスと一緒に現れたら、まずはトレントを着火状態にし、炎を草に燃え移らせ、その炎でサイクロプスを着火させよう。そのまま一定の距離をキープし、2体とも自滅するまで待とう。



オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	ヤリーダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

○勇気の古戦場

古戦場と欠けた月

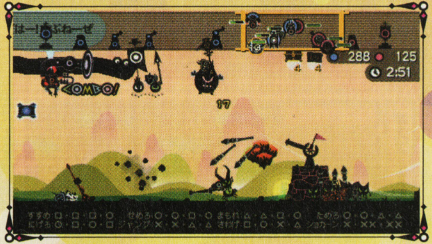
ストーリー

開放条件	「ぶちぎれファンギルと不思議のシラカンバ」をクリア
推奨レベル	Lv3
クリア報酬	金の宝箱Lv3

出現敵	
ほねデス	P.249
ファンギル	P.250

ファンギルとの間合いを詰め岩投げ攻撃を未然に防ごう

まずは「すすめ」コマンドで進軍し、中央の白壁を占領。近づいてきたファンギルをノックバックさせ、砲台を利用し倒してしまおう。赤軍に占領された壁を破壊していると、リボーンしたファンギルが再度現れ、遠距離から岩を投げてくる。ぶつかると大ダメージを受けるので、「ジャンプ」コマンドで避けるか、進軍し間合いを詰めよう。あえて本陣まで攻め込まず、タイムアップに持ち込むのも手だ。



オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	キバッダ
チン	タテラーゼ
カン	ユミヤッチャ

○勇気の古戦場

怒れる狼は満月を見るか

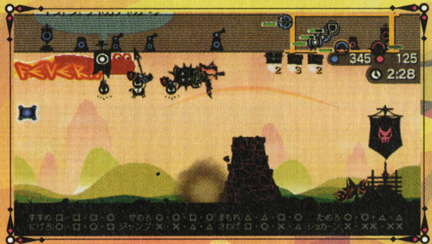
フリー

開放条件	「古戦場と欠けた月」をクリア
推奨レベル	Lv5
クリア報酬	鉄の宝箱Lv5

出現敵	
ほねデス	P.249
ファンギル	P.250

リボーンするまで連続ジャンプでしのごう

ファンギルのドリルパンチや岩投げは強力なので、攻撃を仕掛けられるまえに倒してしまいたい。パーティーにキバッダやパイケロンなど、前方に一気に攻め込むタイプのクラスを加え、クリティカル発生率をアップさせる武器を装備しておくと効果大だ。初回プレイ時は、まだショカーンが使えないので、ヒーローが倒されてしまったら、ジャンプを繰り返しながら、リボーンするまで耐え抜こう。



オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	パイケロン
チン	トンデンガ
カン	ワンダバラッパ

○ 勇気の古戦場

気高くも 無慈悲な武人

フリー

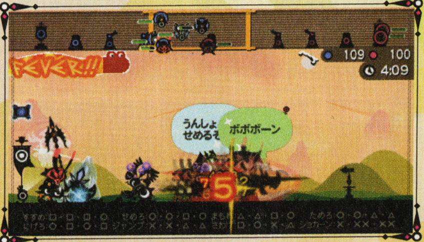
開放条件	「大砲好き♥コイールの陣」をクリア
推奨レベル	Lv？
クリア報酬	金の宝箱Lv？

出現敵	
ほねデス	P.249
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	ピョコライダ
トン	チャリバッサ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

長槍による強力な技を持つ バズズーとの接近戦は厳禁

バズズーの移動速度は早く、あっという間にフィールド中央の白壁にたどり着いてしまう。ここを占領されると苦戦を強いられるので、なんとか死守すること。ただし、バズズーの長槍による攻撃は強力なので、接近戦は厳禁。ピョコライダのヒーロー技、ミラージョンで、遠距離から攻撃を加えるのがオススメだ。リボーン後のバズズーがショカーンを発動させたら、この壁を盾代わりに活用しよう。



○ 勇気の洞窟

勇気の邪悪〔B1〕

ストーリー

開放条件	「古戦場と欠けた月」をクリア
推奨レベル	Lv3以上
クリア報酬	宝石の宝箱Lv5

出現敵	
サイクロプス	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	ヤリーダ
チン	トンデンガ
カン	ワンダバラッバ

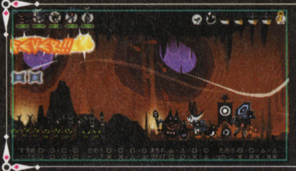
アジトに戻ると ショカーンの入手が可能

B1〜B3までの3階層となった洞窟。茶色の扉を破壊し先へと進んでいくと、ほねデスに続き計3体のサイクロプスが出現する。多数の岩が進軍を阻み、なかなか近づくことができないので、遠距離から繰り出す岩投げには注意しよう。なお、B1またはB2のプレイ後にアジトに戻ると、勝敗に関わらずショカーンが入手できる。B3クリア後でもOKだが、早めに手に入れて、その威力を試してみるといい。



勇気の邪悪〔B2〕

出現敵	
サイクロプス	P.246
ドラゴン	P.247
ほねデス	P.249



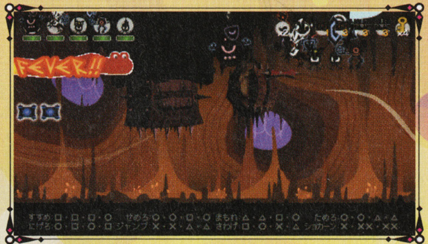
ほねデスが射ってくる矢は炎属性なので、着火の状態異常には気をつけよう。



ドラゴンの攻撃は胸元が死角。この位置まで潜り込み、一気に攻撃を加えよう。

ドラゴンを倒しても 最後まで気を抜くな！

B2の入口にある扉は破壊することができない。手前上空にあるレバーを「ジャンプ」コマンドで押し上げ、スイッチを作動させよう。2つ目の扉の先にはドラゴンが出現し、近づくと眠りから覚め、炎を吐いて攻撃してくる。ブレス時間が長く「ジャンプ」コマンドでは避けきれないので、「すすめ」コマンドで進軍。懐に潜り込んだら、「せめろ」コマンドで攻撃を加えよう。体力がなくなり、地面に倒れてくるドラゴンの頭にぶつかると、大ダメージを受けてしまうので、最後まで気を抜かないように。

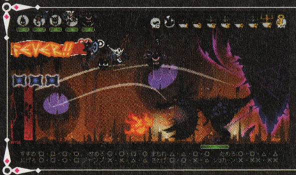


勇気の邪悪〔B3〕

出現敵	
たたりドドンガ	P.253



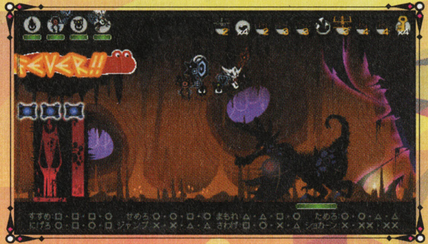
目を細め頭を上下に振り始めたら、頭を突き上げて攻撃してくる合図だ。



頭を高く上げ前足をバタバタさせると、炎を吐く。「ジャンプ」で逃げよう。

顔を地面に近づけたら即死技 すぐに「にげろ」コマンドを

たたりドドンガの攻撃パターンは、炎ブレス、頭の突き上げ、飲み込み、遠吠えの4種類。なかでも、顔を地面に近づける動作のあとに繰り出す、飲み込み攻撃には要注意。大きな口から吸い込まれてしまうと、体力に関係なく即死となってしまうので、「にげろ」か「ジャンプ」コマンドで必ずかわそう。たたりドドンガを始め、ダンジョンに出現するボスは、前後に大きく移動する特徴がある。その間に「ためろ」コマンドを入力し、タメ攻撃を確実にヒットさせ、大ダメージを狙うのがボス攻略の基本だ。



勇気の洞窟

勇気の洞窟に隠された謎〔B1〕

フリー

開放条件	「勇気の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv5以上
クリア報酬	?

出現敵	
サイクロプス	P.246
ヌッコロバス	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	キバッダ
チン	タテラーゼ
カン	ワンダバラッパ

ヌッコロバスを前方に誘き出し1体ずつ倒していこう

1つ目の扉の先には、サイクロプスが2体出現する。それぞれ距離をおいて現れるので、順番に倒していけば問題ない。2つ目の扉の先のヌッコロバスを、あわてて攻撃し続けるとどんどん後退していき、後ろで待ちかまえるサイクロプスと、2体同時に戦うことになってしまう。「にげろ」や「さわげ」コマンドを使うなどして、ヌッコロバスを前方に誘き出し、できるだけ先に片づけてしまおう。

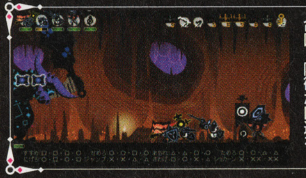


勇気の洞窟に隠された謎〔B2〕

出現敵	
ドラゴン	P.247
ヌッコロバス	P.248
ほねデス	P.249



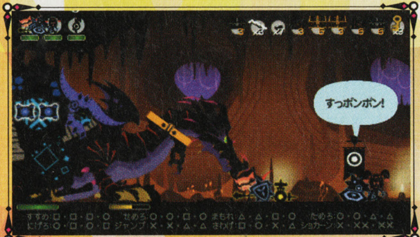
何かと邪魔なほねデスは、氷結の効果を持った武器で凍らせてしまうのも手。



ヌッコロバスが足踏みを始めたら、こん棒で殴りつけてくる合図。防御か回避を。

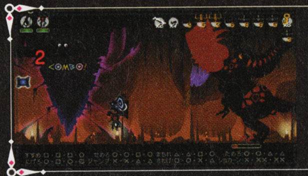
ドラゴンに手こずると再びヌッコロバスが出現

2つ目の扉の先には、上空に宝箱が配置されているので、忘れずに回収すること。その先のヌッコロバスとドラゴンは、2体を同時に相手にするのは危険なので、「まもれ」や「ジャンプ」コマンドを使って、宝箱があった位置に留まろう。ドラゴンが眠っているうちに、ヌッコロバスを前方へ誘い出し、できるだけ体力を削ってしまうのがポイントだ。ただし、ドラゴンを1体にしてから時間がかかると、再度ヌッコロバスが出現してしまう。ヒーロー技やショカーンを使うなどして、スピーディーに倒そう。

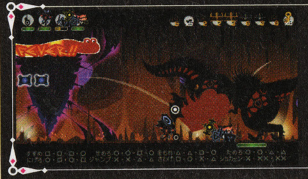


勇気の洞窟に隠された謎〔B3〕

出現敵	
マジドンガ	P.254



口を振るわせたら遠吠え攻撃。地面に立っているとダメージを受けてしまう。



後方にジャンプしたあと、前進してくる足にぶつかるとダメージを受けてしまう。

ショカーンで弱らせてからマジドンガを仕留めよう

B3にはダンジョンのボス、マジドンガが出現する。たたりドドンガの強化タイプで、攻撃パターンと予備動作は同じだ。炎ブレスを浴びると大ダメージを受けるので、氷のヘルムや氷の盾などを装備しておこう。マジドンガは体力が消耗してくると攻撃頻度が下がるので、早めにショカーンを使って弱らせてしまうのが有効だ。ただし、体力が減るにつれ、遠吠えの回数も増えてくる。この攻撃に対して「まもれ」コマンドで防御しても無効となるので、地面が揺れ始めるまえにジャンプでかわそう。



勇気の洞窟

不屈の巨竜マジドンガ〔B1〕

フリー

開放条件	「勇気の洞窟に隠された謎」をクリア
推奨レベル	Lv5以上
クリア報酬	?

出現敵	
サイクロプス	P.246
ヌッコロバス	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	キバッダ
チン	タテラーゼ
カン	ピングレック

ピングレックを仲間に加えスキを見て体力を回復

クエスト「勇気の洞窟に隠された謎」をクリアすると、本クエスト名に変更される。これまで以上に体力の消耗が激しいので、守り役のほか、回復役としてピングレックをパーティーに加えておこう。体力ゲージが減ってきたら、スキを見てミナヒールでこまめに体力を回復すること。今後、ピングレックの回復魔法に頼るケースが増えていくので、なるべく戦闘に参加させ、早めに育てていこう。



不屈の巨竜マジドンガ〔B2〕

出現敵		
	ドラゴン	P.247
	ヌッコロバス	P.248
	ほねデス	P.249



ヌッコロバスが遠距離からダッシュしてきたら、こん棒で殴られるまえに回避を。



ドラゴンの足にぶつかるとダメージを受ける場合もあるので、近づきすぎに注意。

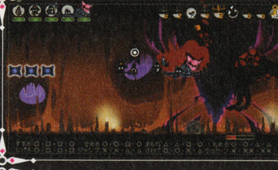
炎をしっかりガードしたら攻撃に転じ集中砲火を

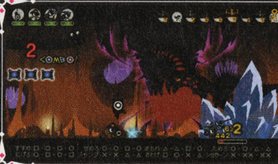
体力が減ったヌッコロバスは、こん棒で連続して殴りつけてくることが多くなる。「にげろ」コマンドでは回避しきれないので、防御に切り替えよう。よろめきの発生率が高いパーティーメンバーがいるなら、一気にラッシュをかけ仕留めてしまうのもいい。また、ドラゴンが頭を上げたら、「まもれ」コマンドで守り役を前線に移動させ炎をガード。ピングレックの武器が守護の錫杖なら、ミナガードも同時に発動でき、より堅い守りが可能。ブレス後は、しばらく何もしてこないので、この間に集中攻撃を。



不屈の巨竜マジドンガ〔B3〕

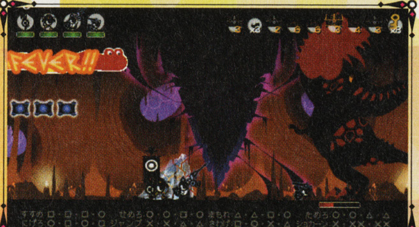
出現敵		
	マジドンガ	P.254


マジドンガが3回ジャンプすると暴走開始。攻撃を回避するのは難しくなる。


体力が減り弱り顔のマジドンガに、一気に攻め込み集中砲火を浴びせよう。

マジドンガが暴走したら凍らせて動きをストップ

マジドンガ戦は敵の表情に注目。目を細めているときは攻撃を仕掛けてくるので、防御や回避の準備を、目を見開いているときは移動するだけなので、接近しダメージを与えていこう。さらに、目尻を下げ弱り顔になったらチャンス到来。集中攻撃でたたみ込もう。体力が減り暴走したマジドンガは、凍らせて動きをストップさせるのが効果的。トンデンガにこおる剣を装備し、ヒーロー技を連続させると同時に、ピングレックのフロストウェーブを発動させれば、高確率で氷結状態にすることが可能だ。



○ 憤怒の下層

【マル専】火竜ヴァロ〔B4〕

マル専

開放条件	「勇気の洞窟に隠された謎」をクリア
推奨レベル	Lv20以上
クリア報酬	?

出現敵		
	サイクロプス	P.246
	ヌッコロバス	P.248
	ほねデス	P.249

オススメクラス		
	ヒーロー	ピョコライダ
	ヒーロー	トンデンガ
	ヒーロー	ガーディラ
	ヒーロー	ピングレック

着火とよろめきの抵抗率をアップさせておこう

本クエストは常に着火状態に悩まされるので、きちんと着火対策をしてからチャレンジすること。スタート地点にある扉は、スイッチを踏んでいる間だけ開くので、協力しながら進軍していこう。扉の先には3種類の敵が出現するが、いずれも強力。サイクロプスがこん棒で地面を叩きつけただけで、よろめき状態を引き起こすこともあるので、装備品やセットスキルを工夫し、抵抗率をアップさせておこう。

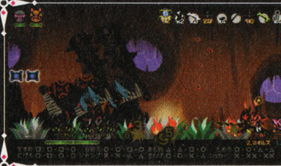


【マル専】火竜ヴァロ〔B5〕

出現敵		
	サイクロプス	P.246
	ドラゴン	P.247
	ヌッコロバス	P.248
	ほねデス	P.249



サイクロプスの攻撃をきちんと防御しないと、よろめき状態を引き起こされ危険。


炎属性で攻撃してくるほねデスに着火させられると面倒。一気に片づけよう。

ピョコライダを突入させ砦を一気に粉砕

B5に到着したら、まずは中盤の砦を目指そう。ここを破壊するまで、サイクロプスとヌッコロバスはエンドレスで出現する。数体が同時に呼び出されるので、1体ずつ倒すのではきりがない。ヒーロー技でピョコライダを突進させ、一気に粉砕しよう。砦の先にはドラゴンが出現。炎ブレスは巨大で、ぶつかるとかなり遠くまで押し戻されてしまい、近づくことさえままならない。ピングレックがクラススキルのガンコーリを習得している場合、コーリコーリを数個設置するればくい止めることも可能だ。

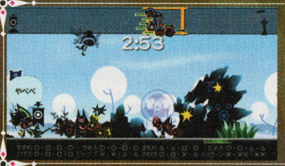


純潔の邪悪

雪や氷を使った攻撃を繰り出す敵が多数出現するので、氷結抵抗率をアップさせる装備品を選択。ボス戦では、敵の行動を注意深く観察し、パターンを分析しよう。

◎ 敵の行動パターンを分析し的確に対処

多くのフィールドが雪や氷に覆われており、雪玉を発射する砲台などのギミックも、多数配置されている。また、アイスゴーレムの氷のブレス、スノーサラマンダーの冷気など、敵は氷属性の攻撃をメインに繰り出してくるため、氷結状態に悩まされることが多い。ダンジョンのボスは、鋼で覆われた巨人のガインだ。レアクエストのすこポンは、マンボス戦とカッチンドンガ戦の2種類に挑戦することができる。いずれも攻撃バリエーションが多彩で、的確なコマンド入力が求められる。敵の行動パターンをきちんと見極め、臨機応変に対処していこう。



純潔の競争場にはファンギルが出現。遠距離から仕掛けるドリルパンチはかなり強烈だ。


マンボスは氷づけの状態で出現。氷はかなり頑丈なので、破壊するには時間がかかる。

DARK HERO みだらなフィーナ

純血の邪悪に支配されているダークヒーロー。常に体をくねらせて色気を振りまいており、ファンギルを呆れさせている。自らの発言に脱力するヒーローとファンギルを見て楽しむサディスティックな一面を持ち、彼女の言うことを言葉通りに受け取ると痛い目に合うことも。どうやらヒーローは彼女のことで引っ掛かっていることがあるようだが……。

純潔の邪悪出現クエスト	
みだらなフィーナと心をとざす氷の森	P.103
人魚の涙と雪上競争	P.106
はかなき思いは泡と消えて	P.106



他人を惑わしたり、苦しめることに快感を覚える。



発言の端々に見える女王様気質は生まれつきか。

○ けがれし涙の雪原

純白の雪原は冷たくて

ストーリー

開放条件	「勇気の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv5
クリア報酬	鉄の宝箱Lv5

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	ユミヤッチャ

地中から顔を出した瞬間が絶好のチャンス

フィールド一面が氷で覆われており、氷結抵抗率を上げる防具の装備が欠かせない。大砲から発射される雪玉を受け続けていると、氷結の状態異常になってしまうので、フィーバーを持続させ、ほねデスや壁、砦といったギミックを蹴散らし、一気に奥へと進んでいこう。3つ目の大砲を破壊した先では、地中からアイスゴーレムが出現する。地上に現れてすぐには攻撃してこないので、この瞬間を狙おう。



○ けがれし涙の雪原

みだらなフィーナと心をとざす氷の森

ストーリー

開放条件	「純白の雪原は冷たくて」をクリア
推奨レベル	Lv6
クリア報酬	鉄の宝箱Lv6

出現敵	
スノーサラマンダー	P.246
ほねデス	P.249
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	キバッダ
チン	タテラーゼ
カン	ワンダバラッパ

状態異常を解除しておくのが自爆回避のコツ

スノーサラマンダーは、冷気をまとった頭を地面にたたきつけ攻撃してくる。ダメージを与えると巨大化し、最後には自爆してしまうので、常に一定の距離を保つよう心掛けたい。自爆に巻き込まれないためには、スノーサラマンダーの体力がなくなった時点で、一度「さわげ」コマンドを入力。パーティーメンバーの状態異常を解除してから、「にげろ」コマンドを使って後方に回避するのがポイントだ。



けがれし涙の雪原

雪原の王マンボス

すごポン

開放条件	ランダム
推奨レベル	Lv?
クリア報酬	?

出現敵	
マンボス	P.254

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	カノッサルタン
チン	ミャムサー
カン	キャノギャバン

まずは体を覆った氷を破壊 顔が見えたら集中攻撃

マンボスは全身を覆っている氷を破壊し、顔が見える状態にしてからでないと、体力を削ることができない。氷はとても頑丈なので、パーティーメンバーは攻撃力重視で選ぼう。足を上げたあとに繰り出す踏みつけ攻撃は、即死の危険性が高いので、「にげろ」コマンドで必ず回避。マンボスが再度氷づけになったあとは、踏みつけてくるまでの時間が短くなるので、むやみに接近するのは止めること。



けがれし涙の雪原

氷雪地帯に眠るドラゴン

フリー

開放条件	「純白の雪原は冷たくて」をクリア
推奨レベル	Lv5以上
クリア報酬	?

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
アイスドラゴン(クリア後)	P.245
スノーサラマンダー	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	ヤリーダ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

敵の動作をよく観察し 回避か防御かを見極めよう

アイスゴーレムは、左腕を口元に運び体を後ろにのけぞると氷を吹きつけ、逆に前屈みの姿勢になると左腕で殴りつけてくる。どちらも攻撃までには時間があるので、あせらずに防御または回避を行おう。本クエストを一度クリアすると難易度がアップし、フィールド終盤にアイスドラゴンが出現するようになる。口から吐いてくる氷を「すすめ」コマンドでかわし、胸元から集中砲火を浴びせよう。



けがれし涙の雪原

究極巨竜カッチンドンガ

すごポン

開放条件	ランダム
推奨レベル	Lv?
クリア報酬	?

出現敵	
カッチンドンガ	P.251

オススメクラス	
ヒーロー	チャリバッサ
トン	キバッダ
チン	ミャムサー
カン	ジャムッシュ

毒と眠りの発生率を上げ 最強の装備で挑もう

その名の通り、究極の対戦相手となるカッチンドンガ。口から吐く炎が氷結効果を持った冷気に変わっている以外は、たたりドドンガと攻撃パターンは同じ。ただし、頭の突き上げは強烈で、一撃でパーティー全滅もあり得る。かなり厳しい戦いになること必至だが、ジャムッシュに猛毒の連笛を装備するなど、毒と眠りの発生率をアップさせておくと効果的だ。そのほかの武器は最強のものをセットしよう。



けがれし涙の雪原

吹雪の塔と ほねデス軍団

フリー

開放条件	「みだらなフィーナと心をとざす氷の森」をクリア
推奨レベル	Lv7
クリア報酬	鉄の宝箱Lv7

出現敵	
アイスゴーレム(クリア後)	P.245
ヌッコロバス	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	ガーディラ
カン	アロッソン

3カ所に着火させ ヌッコロバスの体力を削ろう

ヌッコロバスは頭、肩、胴体の3カ所に着火させると、体力が一気に減少していくので、もえる剣、もえる弓などの武器をメインに装備しておくといい。ただし、炎がほねデスや草むらにすぐ燃え移ってしまうので、氷結はもちろん着火の状態異常にも注意が必要だ。クリア後の再プレイ時には、ゴールフラッグ手前の砦近くに、ヌッコロバスが突如出現するので、最後まで気を抜かないように。



純潔の競走場

人魚の涙と雪上競走

ストーリー

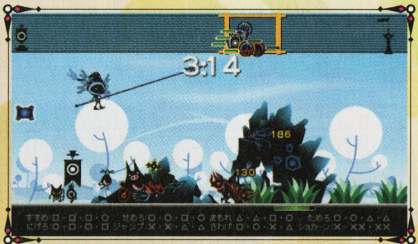
開放条件	「みだらなフィーナと心をとざす氷の森」をクリア
推奨レベル	Lv7
クリア報酬	金の宝箱Lv7

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	カノッサルタン
チン	トンデンガ
カン	ワンダバラッパ

ダークヒーローの力を利用し進軍を続けよう

ファンギルとフィーナに少しだけ差をつけ進軍を続ければ、2体が後方からギミックを破壊してくれるので、スムーズに進んでいける。中盤に出現するアイスゴーレムとの戦いで立ち往生することになるので、序盤から青いオーブを無理して回収する必要はない。ダークヒーローと協力しアイスゴーレムを倒したら一気に進軍。ヒーロー技で最後の壁を破壊し、ゴールフラッグを目指そう。



純潔の競走場

はかなき思いは泡と消えて

フリー

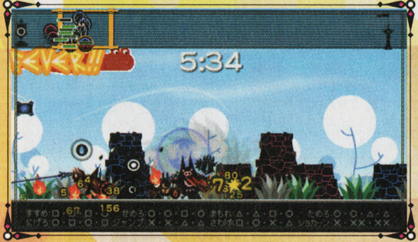
開放条件	「人魚の涙と雪上競走」をクリア
推奨レベル	Lv9
クリア報酬	鉄の宝箱Lv9

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	ピョコライダ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

ピングレックを使って状態異常を払いのけよう

フィールドの構造や敵の種類は、クエスト「人魚の涙と雪上競走」と同じだが、アイスゴーレムが出現したあとからでないと、青のオーブは飛んでこない。大砲から放たれる雪玉や、ダークヒーローの攻撃で草むらに燃え移った炎により、氷結や着火の状態異常を引き起こしやすい。効率よく進軍を続けるには、ピングレックをパーティーに加え、イジョナッシン効果を持つ武器を装備させておくといい。



純潔の競走場

プライドを賭けた 大レース

フリー

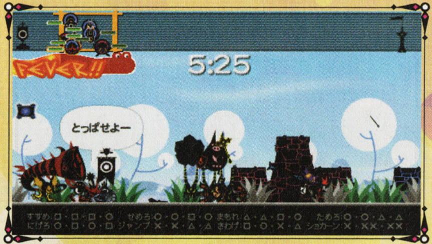
開放条件	「不屈の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv？
クリア報酬	金の宝箱Lv？

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	ピョコライダ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

眠り状態の敵に集中砲火をあびせよう

クエスト「はかなき思いは泡と消えて」のファンギルとフィーナに代わり、ソナッチとバズズーが登場する。配置されているギミックはとても頑丈なのでタメ攻撃を。アイスゴーレムはソナッチの音玉により眠り状態になるので、その瞬間を集中的に狙っていこう。レースで差をつけられることは少ないが、敵との戦いに手間取ると、タイムアップになってしまうので、残り時間には常に気を配ろう。



純潔の巨塔

純潔の邪悪〔1F〕

ストーリー

開放条件	「人魚の涙と雪上競走」をクリア
推奨レベル	Lv7以上
クリア報酬	宝石の宝箱Lv9

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
スノーサラマンダー	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	カノッサルタン
トン	キバッダ
チン	ガーディラ
カン	ピングレック

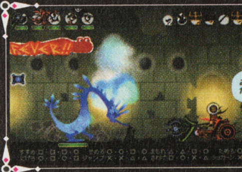
大盾や回復魔法を準備し守り重視のパーティー編成に

各階層が扉によって細かく仕切られているダンジョン。体力の消耗が激しいクエストなので、守り役にガーディラ、回復役にピングレックを加えておくなど、防御重視のパーティー編成で挑もう。さらに、出現敵は氷属性の武器をメインに使ってくるので、氷結対策もきちんとしておこう。巨大化したアイスゴーレムは、予備動作から攻撃まで時間があるので、タメ攻撃を的確にヒットさせていくとよい。



純潔の邪悪〔2F〕

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
アイスドラゴン	P.245
スノーサラマンダー	P.246



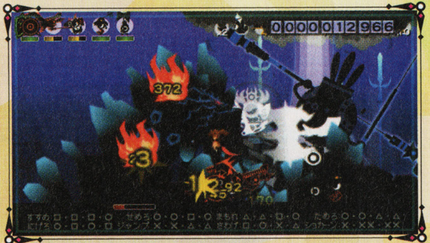
自爆するスノーサラマンダーには、攻撃と回避コマンドの繰り返しが有効だ。



アイスゴーレムを次の扉まで追いつめてしまえば、再度前進してくることはない。

巨大アイスゴーレムは次の扉まで追いつめよう

2Fにはスイッチ式の扉が5つ配置されている。各扉の間隔は狭く、逃げ場が少ないのが特徴。特に、5つ目の扉のあとは危険だ。巨大化したアイスゴーレムに、後ろの扉まで追いつめられ、その場で殴られてしまうと、後衛が全滅することもあり得る。まずは、アイスゴーレムが地中にもぐり後退した瞬間に進軍し、一緒に出現するスノーサラマンダーを先に倒してしまおう。攻撃をかわしながらさらに進軍を続け、アイスゴーレムを次の扉の前まで追いつめたら、一気に攻撃を仕掛けよう。

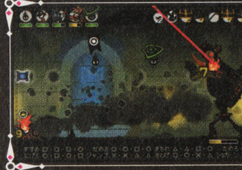


純潔の邪悪〔3F〕

出現敵	
ガイン	P.251



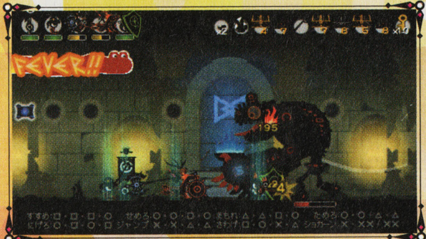
両手を地面に押しつけ前進し始めると、パタポンズたちを放り投げてしまう。



目が赤く光るとビーム攻撃。ダメージは少ないが着火状態に気をつけよう。

ガインが暴走し始めるまでショカーンは温存

ガインが片足を上げ腕を突き上げたら、上空から殴りつけてくるので、「にげろ」コマンドで回避。上空を見つめ目が赤く光ったら、口からビームを発射してくるので、「ジャンプ」コマンドでかわそう。ほかのボス敵同様、ガインも前後に動き回ることが多い。前進してくるタイミングに合わせ、タメ攻撃をヒットさせていこう。また、ガインは体力が減り、動きがスピードアップすると、予備動作がなくなってしまう。攻撃を回避するのは至難の業なので、危なくなったらショカーンを発動しよう。



純潔の巨塔

はるかな高みを目指して〔1F〕

フリー

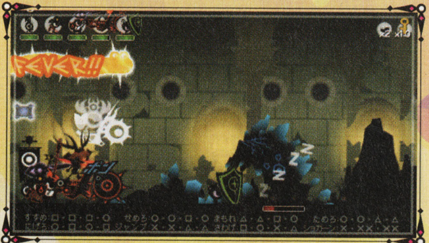
開放条件	「純潔の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv9以上
クリア報酬	?

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
スノーサラマンダー	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	カノッサルタン
トン	キバッダ
チン	ガーディラ
カン	ビングレック

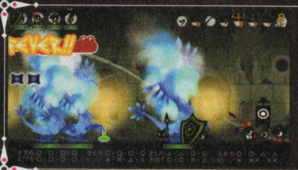
動き回るアイスゴーレムは眠らせて動きを止めよう

クエスト「純潔の邪悪」の難易度がアップ。敵の種類や出現回数も変更されている。1Fの3つ目の扉の先には、強大化したアイスゴーレムのほか、新たにスノーサラマンダーも出現する。アイスゴーレムは一度地中にもぐると、状態異常が解除されてしまうので、眠りか氷結で動きをストップさせると戦いやすい。スノーサラマンダーは何度も復活してくるので、先にアイスゴーレムを倒してしまおう。



はるかな高みを目指して〔2F〕

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
アイスドラゴン	P.245
スノーサラマンダー	P.246
ほねデス	P.249



スノーサラマンダーが3体出現したら、できるだけ引き離してから倒そう。



スノーサラマンダーと一緒にほねデスも出現。種類は槍、弓、騎馬の3タイプ。

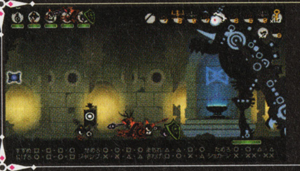
ビングレックの魔法で敵の攻撃を完全ガード

巨大化したアイスゴーレムの殴りつけは、非常に強力。通常タイプより攻撃範囲が広がっており、回避が難しくなっている。ビングレックに守護の錫杖などを装備し、ミナガードで防御するのがオススメだ。アイスドラゴンの冷気は、コーリコーリで氷の壁を出現させ防いでしまおう。3Fに出現するドガインは、防御と回避のタイミングを見きってしまえば、クリアはさほど難しくない。アイスドラゴンやアイスゴーレムに苦戦するようであれば、2Fの時点でショカーンを使い切ってしまっても問題ない。



はるかな高みを目指して〔3F〕

出現敵	
ドガイン	P.254



両手を後ろに持っていき、赤い目を点滅させると、口からビームを発射してくる。



体力が減り両腕を上下に2回振ると、ドガインの動きがスピードアップする。

武器選びを工夫し状態異常で苦しめよう

ガインの強化タイプとなるドガインが出現する。殴りつけ、ビーム、放り投げ攻撃に加え、新たにボディープレスも多用してくる。両手を後ろに下げ頭を小刻みに振り始めたあとに繰り出すが、大きな体に加え、両腕を延ばした状態で飛んでくるので、「にげろ」や「ジャンプ」では当然回避できない。タメ防御かピングレックのミナガードで防ごう。ガインは口元と胴体に計5つの着火ポイントがあるほか、眠り状態も引き起こしやすい。これら状態異常の発生率をアップさせておくのも手だ。



純潔の巨塔
鋼鉄の巨像ドガイン〔1F〕

フリー

開放条件	「はるかな高みを目指して」をクリア
推奨レベル	Lv9以上
クリア報酬	?

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
スノーサラマンダー	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	ウォーヤリ
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

レッカーシャを発動し槍や氷ブレスを蹴散らそう

クエスト「はるかな高みを目指して」をクリアすると本クエスト名に変化する。ほねデスが放つ槍や、アイスゴーレムが吹きつける氷が邪魔し、なかなか進軍できないので、ヒーローにはウォーヤリを選択。ヒーロー技のレッカーシャを発動しながら、敵の遠距離攻撃を蹴散らしていこう。戦力不足を感じるなら、ピングレックの代わりに、攻撃魔法を操るウッホロックをパーティーに加えるとよい。



鋼鉄の巨像ドガイン〔2F〕

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
アイスドラゴン	P.245
スノーサラマンダー	P.246
ほねデス	P.249



アイスドラゴンの着火ポイントは5カ所。効果時間は短いので繰り返し攻撃を。



アイスゴーレムの氷のブレスは、ウォーヤリのレッカーシャで防御可能。

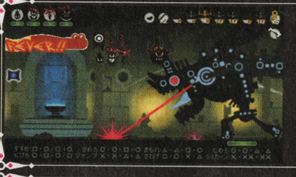
2つの状態異常を引き起こし戦いを有利に進めよう

アイスドラゴンやアイスゴーレムなどの大型の敵は、炎属性の攻撃に弱いので、ヒーロー技を発動したウォーヤリを後方から突入させ、着火を狙おう。この際、ほかの状態異常を同時に引き起こすことができれば、戦況がかなり有利となる。ピングレックが装備する杖には、ミナヒール、ミナガードなどの回復効果のほか、氷結の発生率を高めるものが多いので、攻撃支援のメンバーとしてもかなり役立つ。武器を選択する際は、体力や攻撃力とともに、状態異常も考慮しながら決定しよう。



鋼鉄の巨像ドガイン〔3F〕

出現敵	
ドガイン	P.254



赤い目を点滅させたあとに、氷結効果のあるビームを口から吐き出してくる。



ピングレックのコーリコーリを発動させれば、放り投げ攻撃を封じることが可能。

ビーム攻撃が届かないドガインの足下をキープ

ドガイン戦は、できるだけ近距離を維持し続けるのがポイント。ドガインの足下に位置していればビーム攻撃が届かないほか、殴りつけ攻撃の頻度も下がる。そのぶん、ボディプレスを多用してくるので、ピングレックのミナガードでしっかりガード。放り投げ攻撃で押し戻されてしまったら、再度ドガインに近づき、足下をキープしよう。暴走後、体力が減ってくると、大きく肩で息をすることがある。攻撃をヒットさせない限り、しばらく動きを止めるので、この瞬間に体力を回復させよう。



○ 色欲の上階

【マル専】氷竜イノセン〔4F〕

マル専

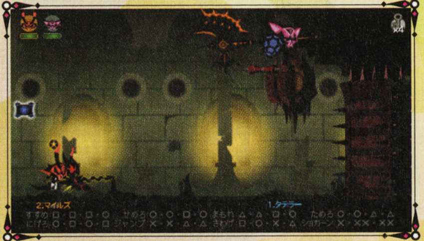
開放条件	「はるかな高みを目指して」をクリア
推奨レベル	Lv21以上
クリア報酬	?

出現敵	
アイスゴーレム	P.245
スノーサラマンダー	P.246
ヌッコロバス	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	ピョコライダ
ヒーロー	ウッホロック
ヒーロー	トンデンガ
ヒーロー	ピングレック

各メンバーの配置場所をきちんと決めよう

スノーサラマンダーやアイスゴーレムが出現するので、氷対策を怠らないように。セットスキルのカチンテイコーもセットしておこう。スタート地点の扉は、スイッチを踏みながらレバーを押し上げると開くことができる。アイスゴーレムが頻繁に殴りつけ攻撃を仕掛けてくるが、中途半端な位置取りが最も危険。同じ攻撃役でもトンデンガは前、ピョコライダは後ろなど、配置場所をきちんと決めておこう。



○【マル専】氷竜イノセン〔5F〕

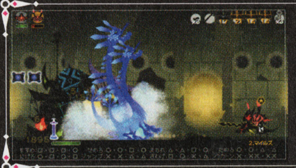
出現敵	
アイスゴーレム	P.245
アイスドラゴン	P.245
スノーサラマンダー	P.246
ヌッコロバス	P.248

いくつものヒーロー技を上手に組み合わせていこう

憤怒の下層と同様、中盤の砦を破壊し、敵の増殖をくい止めよう。その後は4種類の敵がひしめき合いながら攻撃を繰り出してくる。特にアイスドラゴンは強力だが、ピョコライダのミラージョンでよろめき状態を引き起こしたところに、トンデンガのジャイアンデスで攻撃をヒットさせていけば、氷ブレスを未然に防ぐことも可能。さらに、後方に位置したウッホロックにヴォケルノンを発動させ、着火状態を狙っていけば万全だ。ただし、ウッホロックは体力が低いのが難点。遠距離攻撃には気をつけよう。



砦を破壊しない限り、ヌッコロバス、スノーサラマンダーは何度も出現する。



ヌッコロバスのこん棒攻撃もかなりの威力。連続で殴られるのは絶対避けたい。

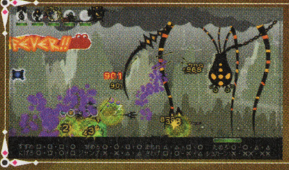


正義の邪悪

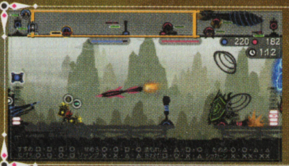
敵の種類が増え、攻撃パターンもより多彩に。各クエストに合わせた装備品選びが必要だ。戦いが厳しいときは、回復役をパーティーに加えるなど、クラス選びも慎重に。

◎ クラスや装備品はよく考えてから選ぼう

敵の攻撃が多様化してきて、着火や氷結に加え、毒・眠りの状態異常を引き起こす場面が増える。回復役のピングレックをできるだけ戦闘に加えることで早めにクラススキルを成長させ、さまざまな魔法を発動できるようにしておきたい。ダークヒーローとの対決は、発射場でのミサイル合戦となり、クラスや装備品の選択を含めた戦術や駆け引きが、とても重要となる。ダンジョンのボスにはレーザーなどの強力技を繰り出すキャノギアスが出現。さらに、すこポンには即死技を持つセンチュラも登場。これまで以上に厳しい戦いが待ち受けている。



すこポンには蜘蛛系の敵、センチュラが出現。毒液攻撃のほか、体液を吸い取る即死技も。



発射場でダークヒーローと対決。レバーを攻撃し、ミサイルを飛ばさなければならない。

DARK HERO たかPソナッチ

正義の邪悪に支配されているダークヒーロー。自らを天才と呼ぶほどの自信家だが、常に冷静沈着に作戦を立てる策士の一面を持つ。また、すべてにおいて面白い展開を好み、それを高みから眺めて楽しむ性格だ。フィーナの変化をやんわりと止める発言や、戦況を適確に把握する姿からは、どことなく人の上に立つリーダーに相応しい風格が伺える。

正義の邪悪出現クエスト	
たかPソナッチと霧に隠されたワナ	P.114
鳥か獣か？攻撃か防御か？	P.116
完全防空ウルトラソニック！	P.117



傲慢さゆえに、天才と自分の口から言ってしまう。



ヒーローを陥れる作戦はソナッチが考えている。

おごれる翼の台地

峠を守る冥界の番犬

ストーリー

開放条件	「純潔の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv9
クリア報酬	鉄の宝箱Lv9

出現敵	
フェンリル	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	ミャムサー
トン	ウォーヤリ
チン	デストロボ
カン	アロッソン

フェンリルのかみつきから ボタン連打で脱出

ほねデスの矢や音玉により、草むらに炎が燃え移りやすいので、対炎、着火抵抗率の高い防具を忘れずに装備しておくこと。フィールド中盤から出現するフェンリルは、頭を上げると毒と眠りの効果を持つブレスを吐き、頭を下げ姿勢を低くするとかみつい てくる。かみつき攻撃はボタン連打で脱出できるが、体力に余裕があるときはフィーバー状態を崩さないため、パタポンズが歌っている間に脱出しよう。



おごれる翼の台地

たかPソナッチと霧に隠されたワナ

ストーリー

開放条件	「峠を守る冥界の番犬」をクリア
推奨レベル	Lv10
クリア報酬	鉄の宝箱Lv10

出現敵	
ほねデス	P.248
ソナッチ	P.250
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	デストロボ
カン	アロッソン

敵のワナにはまったら スピーディーに抜け出そう

スタート時は深い霧に包まれているが、セットスキルのコイヨザザーをセットすれば、霧を晴らすことができる。ほねデスのほか、3体のダークヒーローが出現。フィーナとソナッチの攻撃を受けると、それぞれ氷結、毒と眠り状態を引き起こしやすいので注意しよう。フィールド終盤で移動する鉄塔に挟まれると、敵の集中攻撃が始まるので、前方の鉄塔をタメ攻撃で破壊し、できるだけ早く抜け出すこと。



おごれる翼の台地

スワンキ峠の雷獅子

フリー

開放条件	「峠を守る冥界の番犬」をクリア
推奨レベル	Lv9
クリア報酬	鉄の宝箱Lv9

出現敵	
サイクロプス	P.246
ジャスティ	P.246
フェンリル	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	カノッサルタン
チン	バウムンク
カン	ジャムッシュ

バウムンクを仲間に加え 巨大岩を盾代わりに使おう

ゴールフラッグ手前に出現するジャスティの攻撃パターンは、かみつきと雷属性によるブレスの2種類で、予備動作はフェンリルと同じ。ブレス攻撃を受けるとよろめき状態を引き起こし、動きが取れなくなるうえ、ダメージも大きい。バウムンクをパーティーに加え、設置した巨大岩でブレスをガード。後方からスキを狙って攻撃していくのがオススメ。キバッダのヒーロー技と組み合わせれば効果大だ。



おごれる翼の台地

岩場の怪物ゴーレムと ほねデス軍団

フリー

開放条件	「たかPソナッチと霧に隠されたワナ」をクリア
推奨レベル	Lv11
クリア報酬	鉄の宝箱Lv11

出現敵	
ゴーレム	P.246
フェンリル	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	ピョコライダ
チン	ガーディラ
カン	ワンダバラッパ

着火と眠りを組み合わせ 長期戦に持ち込もう

フェンリル、ゴーレムともに炎属性の攻撃に弱く、着火状態にすると、体力が一気に減っていく。ワンダバラッパにもえる大笛を装備し、着火発生率をアップさせておくと有効。さらに、ヒーローには眠り効果の高い武器を装備し、眠りと着火の状態異常をうまく組み合わせていけば、効率よく倒すことが可能だ。ただし、ゴーレムは頻繁に地中にもぐり、状態異常を解除させるので、長期戦を覚悟しよう。



○ おごれる翼の台地

霧に身を隠す怪物センチュラ

すごポン

開放条件	ランダム
推奨レベル	Lv？
クリア報酬	？

出現敵	
センチュラ	P.253

オススメクラス	
ヒーロー	アロッソン
トン	パイケロン
チン	ミャムサー
カン	ピングレック

コイヨザザーをセットしフィールドに雨を降らせよう

センチュラは雨天でしか完全な姿を現さず、ダメージを与えることはできない。パイケロンのセットスキル、コイヨザザーを使って雨を降らせよう。必ずリボーンできるヒーローにセットしておくのがポイントだ。センチュラの攻撃パターンは、画面一番左の触手の動きから判断できる。毒液をまき散らす技や、体液を吸い取る技は危険なので、ピングレックのミナガードで防御しよう。



○ 正義の発射場

鳥か獣か？ 攻撃か防御か？

ストーリー

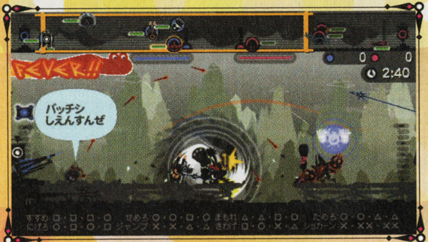
開放条件	「たかPソナッチと霧に隠されたワナ」をクリア
推奨レベル	Lv11
クリア報酬	金の宝箱Lv11

出現敵	
ソナッチ	P.250
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	ピョコライダ
チン	デストロボ
カン	アロッソン

できるだけ多くのミサイルを敵陣に打ち込もう

発射台の前方にあるレバーを倒し、敵陣に向かってミサイルを発射させよう。ヒーロー技やタメ攻撃を途切れさせることなく、レバーを攻撃し続けることが重要だ。初めにタテラーゼを選択していれば、ヒーローには迷わずデストロボを選択。ヤリーダの場合はキバッダ、ユミッチャの場合はアロッソンを選び、レバーの攻撃はほかのパタポンズにまかせ、後方から飛んでくるミサイルを打ち落とそう。



○ 正義の発射場

完全防空ウルトラソニック！

フリー

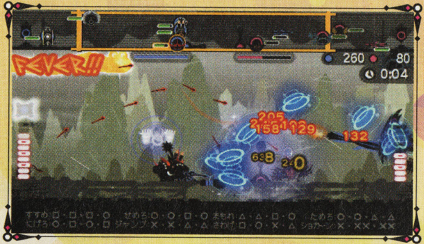
開放条件	「鳥か獣か？ 攻撃か防御か？」をクリア
推奨レベル	Lv13
クリア報酬	鉄の宝箱Lv13

出現敵	
ソナッチ	P.250
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	ピョコライダ
チン	デストロボ
カン	アロッソン

時間をロスする状態異常は「さわげ」で即座に解除

クエスト「鳥か獣か？攻撃か防御か？」の難易度がアップ。発射したミサイルが、敵陣に着弾するまえに撃ち落とされてしまうことが増えるほか、フィーナの槍やソナッチの音玉により、氷結や眠りの状態異常を引き起こしやすい。これだけでかなりのタイムロスとなるので、直ちに「さわげ」コマンドで解除しよう。フィーバーを途切れさせず、ヒーロー技を連続していけば、完全勝利も難しくはない。



○ 正義の発射場

並び立たない 2つの正義

フリー

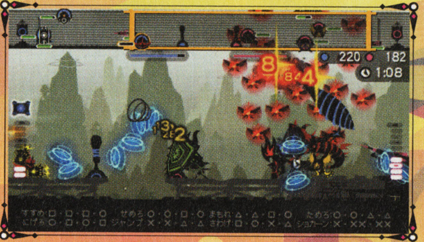
開放条件	「不屈の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv？
クリア報酬	金の宝箱Lv？

出現敵	
カラパシ	P.249
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	チャリバッサ
チン	バウムンク
カン	ピングレック

大型ミサイルをできるだけ着弾させよう

ソナッチ、バズズー、カラパシとの対戦。開始早々バーニンフライなどのヒーロー技を仕掛けてくるので、パタポンズのLvが低いうちでは太刀打ちできない。最低でも平均30以上は必要だろう。ヒーローにはデストロボを選び、そのほかは守り役、回復役に徹しよう。ミサイルを10回打ち上げると、発射台に大型ミサイルが設置される。着弾すると得点も高いので、できるだけ多く発射しよう。



正義の古城

正義の邪悪〔1F〕

ストーリー

開放条件	「鳥か獣か？ 攻撃か防御か？」をクリア
推奨レベル	Lv11～13
クリア報酬	宝石の宝箱Lv13

出現敵	
ゴーレム	P.246
サイクロプス	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	カノッサルタン
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

「さわげ」コマンド入力で上空に宝箱が出現

5つ目の扉の先には、ほねデス、サイクロプスに加え、ゴーレムも同時に出現する。殴りつけられると大ダメージを受けてしまうので、パーティーのユニットを密着させて、近距離から一気に仕留めよう。なお、この場所で「さわげ」コマンドを入力すると、空から岩が降ってくる。5ターン連続で行えば上空に宝箱が出現。台座を破壊するとカギも入手できるので、敵を倒し終わったら回収しよう。



正義の邪悪〔2F〕

出現敵	
サイクロプス	P.246
サラマンダー	P.246
ほねデス	P.249



サラマンダーは炎をまとった頭を地面に叩きつけ、火炎アタックを仕掛けてくる。



ほねデスが出現すると、火属性の槍を投げてくるので、着火に注意しよう。

巨大化すると危険度大 サラマンダーを優先して攻撃

2Fはほねデス、サラマンダー、サイクロプスが群をなし襲ってくる、根気のいるダンジョンだ。なかでも一番注意したいのはサラマンダー。体力が減り巨大化すると、攻撃範囲が拡大するほか、自爆に巻き込まれる可能性も高まってしまうので、優先して狙っていき、早い段階で倒してしまおう。サイクロプスが近づいてきて邪魔な場合は、ピングレックのコーリコーリで氷の壁を作り、一定の距離を保ちながら攻撃を加えていこう。着火や毒などの状態異常で自滅を狙うのも効果的だ。



正義の邪悪〔3F〕

出現敵	
キャノギアス	P.252



爆弾を発射してくる前には、ギーという機械音がするので、音がしたら回避を。



鉄球攻撃は最後、頭上に落ちてくるので、コマンド入力のタイミングは慎重に。

威力の高い鉄球攻撃は揺らしている間に回避

キャノギアスが立ち止まり、膝を地面に着けてから口を一回大きく開くと、爆弾を発射してくるので、「にげろ」コマンドで回避。また、立ち止まったあとに体を少し前屈みにしたときは砲撃となるので、「ジャンプ」コマンドで逃げること。爆弾は氷結、砲撃は着火効果を持っているので注意しよう。また、前屈みになり頭の先に突いた鉄球を振り始めると、直後に鉄球をぶつけてくる。攻撃を受けると一気に体力が削られるので、ブンブンブンと3回揺らす間に、「にげろ」コマンドで確実に回避しよう。



正義の古城

機械兵の奇々怪々〔1F〕

フリー

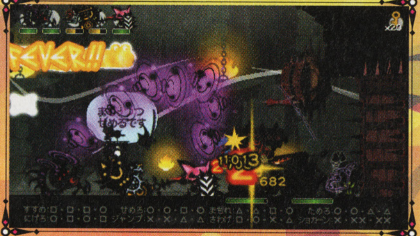
開放条件	「正義の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv13以上
クリア報酬	？

出現敵	
ゴーレム	P.246
サイクロプス	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	チャリバッサ
チン	ミャムサー
カン	ジャムッシュ

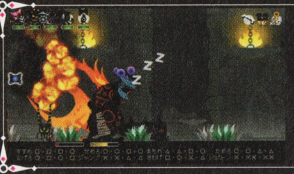
敵との間合いを詰めて接近戦でダメージを与えよう

クエスト「正義の邪悪」の難易度がアップしたダンジョン。1Fでは、ほねデスが投げる槍により、眠り状態を引き起こすケースが増えてくる。サイクロプスとゴーレムは、ともに遠距離攻撃が強力なので、「まもれ」コマンドを使いつつ、接近戦を仕掛けていくのが有効だ。「正義の邪悪」と同じく、5つ目の扉のあとで、「さわげ」コマンドを5ターン連続で入力すれば、宝箱が出現する。



機械兵の奇々怪々〔2F〕

出現敵	
サイクロプス	P.246
サラマンダー	P.246
ほねデス	P.249



サイクロプスが状態異常を引き起こしたら、体力が減るまで後方で待機しよう。



通常サイズと巨大サイズのサラマンダーが同時に出現したら、攻撃はより慎重に。

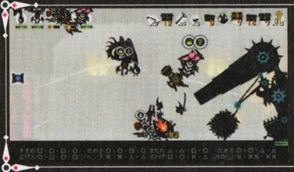
コマンドを上手に使い分け 1体ずつ確実に倒していこう

2Fは敵が密集しており、数体が重なり合っている場合も多い。体力ゲージをチェックし敵の数を確認すること。2体のサラマンダーが時間差で自爆して、思わぬダメージを受けてしまうこともあるので、むやみな進軍は厳禁。1Fとは違い前後にスペースがあるので、戦況に合わせ「せめろ」と「にげろ」コマンドを使い分けながら、1体ずつ確実に倒していくこと。ジャムッシュをパーティーに加え、毒発生率をアップさせるセットスキルをセットしておくと、比較的スムーズにクリアすることが可能だ。

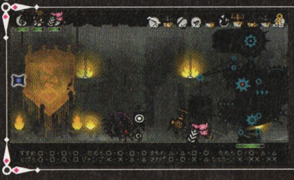


機械兵の奇々怪々〔3F〕

出現敵	
ギャノディアス	P.252



レーザー砲をまともに受けると、中衛のメンバーはまず即死してしまう。



鉄球はキャノギアスよりも一回り大きなサイズで、攻撃範囲も広がっている。

レーザー砲の威力は強大 兵器が見えたらすぐ「ジャンプ」

ギャノディアスはキャノギアス同様、口から爆弾を吐き攻撃してくるが、氷結に加え、毒や着火の効果も追加されている。そのほか、頭部から巨大な兵器を出現させると、レーザー砲を発射する。ブーンという機械音がしたら、直ちに「ジャンプ」コマンドを入力し、上空に逃げよう。体力ゲージが半分くらいになり、ギャノディアスが一度、膝から崩れ落ちると、暴走し始め予備動作がいっさいわからなくなる。ジャムッシュの音玉で何度も眠らせながら、スキを見てショカーンを発動していこう。



正義の古城

生ける機動要塞ギャノディアス〔1F〕

フリー

開放条件	「機械兵の奇々怪々」をクリア
推奨レベル	Lv13以上
クリア報酬	?

出現敵	
ゴーレム	P.246
サイクロプス	P.246
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	ガーディラ
カン	ウッホロック

ガーディラの大盾で 岩ブレスを完全ブロック

ゴーレムが出現したら、ガーディラで守りを固めつつ進軍。ほねデスやサイクロプスをノックバックさせながら口元まで進み、大盾で岩のブレスを封じてしまおう。この位置をキープできれば、殴りつけ攻撃もほぼ回避できる。また、ゴーレムには打撃が有効なので、トンデンガには槌を装備させておくと効果大。後衛にはウッホロックを配置し、攻撃魔法で着火の状態異常を狙っていこう。



生ける機動要塞ギャノディアス〔2F〕

出現敵	
サイクロプス	P.246
サラマンダー	P.246
ほねデス	P.249



サラマンダーが前足を上げ首を揺らし始めると、火炎アタックを仕掛けてくる。



大盾を持ったガーディラの体当たりで、ほねデスをまとめて倒すことも可能だ。

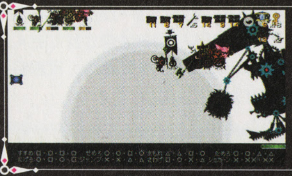
ガーディラを突進させ 敵を後方に追いつめよう

サラマンダーとサイクロプスが次々と出現し、クリアには時間がかかる。当然、1体ずつ慎重に倒していくほうが安全だが、ユニーク装備など攻撃力の高い武器がそろってきたなら、出現敵をまとめて倒してしまうといい。大盾を装備したガーディラを、タメ攻撃で勢いよく敵に体当たりさせると、高確率でノックバックが発生する。これを繰り返しながら敵を後方に追いつめ、2、3体が重なったところでウッホロックの攻撃魔法を発動しよう。ただし、サラマンダーの自爆への対処は怠らないように。

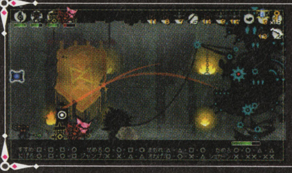


生ける機動要塞ギャノディアス〔3F〕

出現敵	
ギャノディアス	P.252



砲台を伸ばしきるまでに「ジャンプ」コマンドを入力し、レーザー砲を回避する。



鉄球を揺らし始めてから2ターン目に「にげろ」コマンドを入力すれば回避可能。

よろめきを発生させ敵の攻撃を封じよう

ギャノディアスの足下にトンデンガ、カノッサルタン、ガーディラの3体をもぐり込ませ、「せめろ」コマンドを連続で入力。トンデンガの槌でよろめきを発生させ、敵の攻撃を封じてしまおう。推奨レベルと同等の武器を装備していれば、この方法で一気に体力を削ることが可能だ。また、近距離からはレーザー砲を仕掛けてくることはほとんどなく、口から吐き出す爆弾は、ちょうどはたポンの手前に落下するので安全。ただし、鉄球攻撃は後衛のウッホロックに直撃するので、予備動作を見逃さないように。



自尊の地下
【マル専】雷獣ジャスティ〔B1〕

マル専

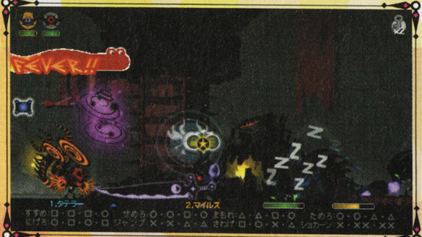
開放条件	「機械兵の奇々怪々」をクリア
推奨レベル	Lv22以上
クリア報酬	?

出現敵	
ゴーレム	P.246
サラマンダー	P.246
ヌッコロパス	P.248
フェンリル	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	グレンブルル
ヒーロー	ジャムッシュ
ヒーロー	ピングレック
ヒーロー	カノッサルタン

扉を盾代わりに使い毒ブレスを防御

パタポンズ1体がレバーを押し上げている間に、ほかの1体が扉を通過し、先にあるスイッチを踏まなければならない。ただし、扉の先にはフェンリルとゴーレムが次々と出現。毒のブレスで眠り状態にさせられてしまうと、スイッチまで進軍することもできない。扉を盾代わりに使い、後ろから遠距離攻撃を発動。ある程度敵を倒してしまってから、グレンブルルを突入させ、突破口を見出そう。



【マル専】雷獣ジャスティ〔B2〕

出現敵	
ゴーレム	P.246
サラマンダー	P.246
ジャスティ	P.246
ヌッコロパス	P.248
フェンリル	P.248



ヌッコロパスが投げる巨大な岩は、グレンブルルの剣や斧で叩き壊すことが可能



毒ブレスで眠らされている間に、ゴーレムの叩きつけを受けると即死の可能性大。

前線で戦う攻撃役はよろめき対策を万全に

憤怒の下層や色欲の上階とは異なり、序盤に2つの砦が配置されている。B1同様、フェンリルの毒ブレスには要注意。眠り状態中に、ほかの敵の大技を食らうとひとたまりもない。ジャムッシュの音玉で先に眠らせ、グレンブルルのギョロッチンを発動していこう。最後に控えるジャスティは、雷属性のブレスを吐き、ぶつかるとかなり長時間よろめき状態を引き起こす。セットスキルで対応しておくほか、仁王立・不惑を習得しているカノッサルタンを攻撃役に加えておくのもいいだろう。



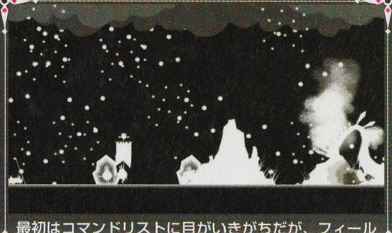
シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪
パタポンズがヒントを言ってくれる!?

本作を初めてプレイすると、コマンドの入力に成功しているにもかかわらず、ヒーローやパタポンズが動いてくれないときがある。このような現象の原因として実行できない命令をしている可能性が考えられ、初心者が最初にぶつかる壁といってよい。実行できない命令とは、目の前に障害物がある状態での「すすめ」や、攻撃可能範囲内に敵やギミックがない状態での「せめろ」のことだが、システムに慣れるまでは何が原因で実行できないのかわからない。そこで注目してもらいたいのが、ヒーローとパタポンズの発言だ。

現在の状態では実行できないコマンドを入力したとき、ヒーローやパタポンズの頭上に吹き出しが表示され、実行できない理由をそれとなく教えてくれる。なれていないうちはこのヒントを頼りに新たなコマンドを入力していき、どういった状況下でどのコマンドが実行できないのかを把握していこう。



たとえ画面内に敵の姿が入っていても、ユニットの攻撃範囲外なら「せめろ」の命令は実行されない。



最初はコマンドリストに目がいきがちだが、フィールドの状況もしっかり見ておかないとクリアは難しい。

誠実の邪悪

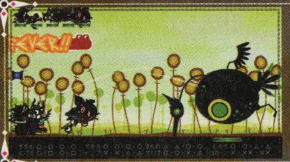
特色を持ったさまざまなタイプのクエストにチャレンジ。クラス選びはもちろん、装備品、セットスキルなどの組み合わせを工夫し、スムーズなクリアを目指そう。

◎有効なセットスキルを活用しよう

必ず雨が降るフィールド、毒の胞子が飛んでくるダンジョンなど、さまざまな障害のあるクエストに挑むことになる。セットスキルを使うことで解消できるものも多いので、いろいろな組み合わせを試してみよう。また、ダンジョンには、タイマーで作動する扉やスイッチが設置させており、マップ上に仕掛けられた謎を解き明かしながら、ゴールフラッグを目指さなければならない。敵としては即死攻撃を仕掛けるウージー、雨により体力を回復するトレントなど多彩なタイプが登場。回避の難しい技も多いので、スキを狙ってねばり強く戦っていこう。



ダンジョンでは、タイマーが0になるまでに、スイッチを作動させ、カギや宝箱を回収。



すこポンに出現するモーチッチチは、鋭いクチバシを使いパタポンズ目掛け突き刺してくる。

DARK HERO がっつきビークス

誠実の邪悪に支配されているダークヒーロー。レアものをこよなく愛し、レアものを横取りするものを片っ端から排除しようとする。また、非常に貪欲で、どれだけレアものを集めたところで満足するということはない。ダークヒーローのなかではソナッチと一番長く行動をともにしているようで、お互いをよく知っていることが伺える発言が多い。

誠実の邪悪出現クエスト	
がっつきビークスとタヒタヒ樹海の死闘	P.125
業突くカラスの目に映る3拠点	P.127
全てはレアもののために	P.128



ビークスのいうレアものとはいったい何なのか。



レアもののためなら、仲間にすら鎌を降り下ろす。

○よくばり仮面のジャングル

ヌチャラ沼のパタ食いザメ

ストーリー

開放条件	「正義の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv13
クリア報酬	鉄の宝箱Lv13

出現敵	
ウージー	P.245
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	キバッダ
チン	デストロボ
カン	ジャムッシュ

地中を動き回るウージーに飲み込まれないように注意

ウージーは地中にもぐっているときでも攻撃がヒットし、状態異常の効果も継続する。ただし、ある程度のダメージを与えると地上に姿を現し、その後、ヒーローを狙い襲いかかってくる。そのまま飲み込まれてしまうと即死となってしまい、リボーンすることはできない。回避のタイミングは難しいので、姿を見せたらスキを与えず一気に倒してしまうか、バウムンクに巨大岩を設置させ動きを止めよう。



○よくばり仮面のジャングル

がっつきビークスとタヒタヒ樹海の死闘

ストーリー

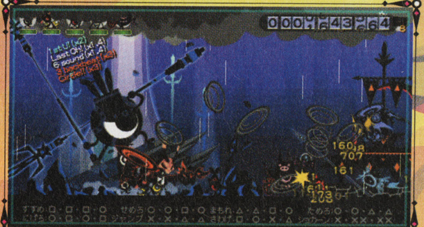
開放条件	「ヌチャラ沼のパタ食いザメ」をクリア
推奨レベル	Lv14
クリア報酬	鉄の宝箱Lv14

出現敵	
トレント	P.247
ヌッコロバス	P.248
ソナッチ	P.250
ビークス	P.250
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	ピョコライダ
トン	ウォーヤリ
チン	トンデンガ
カン	ワンダバラッパ

ダークヒーローが出現したら迷わずショカーンを発動

行く手を阻むトレントを、次々に倒していかなければならないので、着火可能な炎属性の武器が必須。ただし、フィールド上には必ず雨が降り、トレントは一定時間ごとに体力を回復させてくるので、ヒーロー技を連続でヒットさせ、素早く倒してしまおう。大型の砦の近くに移動したら、ショカーンを迷わず発動。先にダークヒーロー4体を追い払ってしまえば、ヌッコロバスとの戦いに専念できる。



よくばり仮面のジャングル

木炭の怪物 デス・トレント

フリー

開放条件	「ヌチャラ沼のパタ食いザメ」をクリア
推奨レベル	Lv13
クリア報酬	？

出現敵	
サイクロプス	P.246
デス・トレント	P.247
トレント	P.247
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	ピョコライダ
トン	ウォーヤリ
チン	トンデンガ
カン	アロッソン

我慢強く辛抱し 雨が止んだら一気に攻撃を

デス・トレントは雨天時の体力回復量がトレントの約10倍もあり、雨降り状態ではまず倒せない。スタート時には必ず雨が降るが、我慢強くプレイを続けていると、2回ほど雨が上がる瞬間が訪れるので、このタイミングに集中砲火を浴びせよう。ただし、雨風に関するセットスキルは外しておくこと。デス・トレントが投げつける火の粉により、着火状態になりやすいので、炎対策も怠らないように。



よくばり仮面のジャングル

タヒタヒ樹海の ほねデス軍団

フリー

開放条件	「がっつきピークスとタヒタヒ樹海の死闘」をクリア
推奨レベル	Lv15
クリア報酬	鉄の宝箱Lv15

出現敵	
ウージー	P.245
トレント	P.247
ヌッコロバス（クリア後）	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	キバッダ
チン	デストロボ
カン	ジャムッシュ

短時間でクリアできるので 戦利品稼ぎに最適

本クエストは一度クリアすると難易度がアップし、ウージーの数が増えるほか、巨大化したトレントやヌッコロバスが新たに出現する。スタート時の天候は必ず雨となるが、雨が止む瞬間も訪れるので、特に対策をとる必要はない。フィールドの距離が短く、簡単にクリアできるクエストなので、Lv上げはもちろん、チャリンや素材などの戦利品稼ぎに、何度もチャレンジしたい。



よくばり仮面のジャングル

怒れる怪鳥モーチッチチ

すこポン

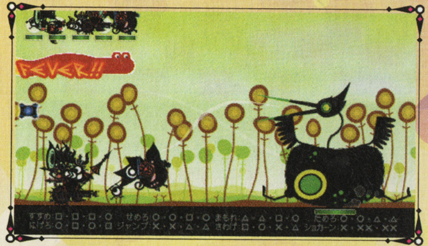
開放条件	ランダム
推奨レベル	Lv？
クリア報酬	？

出現敵	
モーチッチチ	P.255

オススメクラス	
ヒーロー	チャリバッサ
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	ワンダバラッパ

モーチッチチのメイン攻撃は 「にげろ」で確実に回避

モーチッチチのメイン攻撃は、クチバシでパタポンズを襲う突き刺しと、上空に舞い上がってから、そのままお尻で潰してくるヒッププレス。どちらも予備動作がわかりやすく、攻撃までの時間も長いので、「にげろ」コマンドで回避できる。また、まれにオナラ攻撃も仕掛けてくることもあり、パタポンズにお尻を向け、眠り効果のあるガスをまき散らす。こちらは「ジャンプ」コマンドで逃げよう。



誠実の古戦場

業突くなカラスの目に映る3拠点

ストーリー

開放条件	「がっつきピークスとタヒタヒ樹海の死闘」をクリア
推奨レベル	Lv15
クリア報酬	金の宝箱Lv15

出現敵	
ソナッチ	P.250
ピークス	P.250
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	カノッサルタン
トン	チャリバッサ
チン	ガーディラ
カン	ピングレック

防具とセットスキルを工夫し ダメージを軽減しよう

4体のダークヒーローが、ヒーロー技で代わる代わる攻撃してくる。特にフィーナの槍やソナッチの音玉にぶつかると、氷結と毒の状態異常を引き起こしタイムロスにつながるので、防具選びを工夫すること。さらに、セットスキルのカチンテイコーとビュビュンビュンをセットし、氷結抵抗率をアップさせるとともに、追い風でソナッチが放つ音玉を吹き飛ばしてしまえば、戦いがかなり楽になる。



○誠実の古戦場
全てはレアもののために
フリー

開放条件	「業突くなカラスの目に映る3拠点」をクリア
推奨レベル	Lv17
クリア報酬	鉄の宝箱Lv17

出現敵	
ソナッチ	P.250
ビークス	P.250
ファンギル	P.250
フィーナ	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	カノッサルタン
トン	チャリバッサ
チン	ガーディラ
カン	ワンダバラッパ

ガーディラの体当たりで邪魔な敵をノックバック

ビークスとファンギルが盾代わりになって、なかなか進軍できず、砦を占領することもままならない。そこで、カノッサルタンのセットスキル、グラランダーとオトトドッコをセットし、よろめきとノックバックの発生率をアップさせる。さらに、大盾を装備したガーディラを前線に置き、タメ攻撃で体当たりを発動。邪魔な2体を蹴散らしながら進軍を続け、砦をひとつずつ破壊していこう。



○誠実の古戦場
お宝いっぱい 大勝利♪
フリー

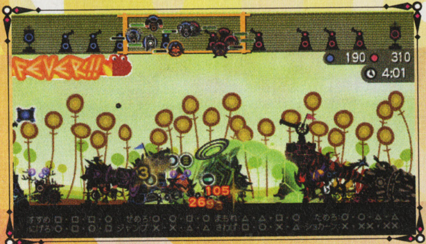
開放条件	「不屈の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv?
クリア報酬	金の宝箱Lv?

出現敵	
カラパシ	P.249
コイール	P.250
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	ミャムサー
トン	カノッサルタン
チン	ガーディラ
カン	ワンダバラッパ

カラパシの結界にはミャムサーのヒーロー技

カラパシが前線に張りつき、ヒーロー技のアンチマジークで結界を発生させてくる。高い防御力に加え、物理属性を持たないすべての状態異常を無効化するので、とにかく攻撃力が高い武器で応戦すること。ヒーローにはミャムサーを選択し、ヒーロー技のドトンシャドーでカラパシの結界を破ろう。対戦中は、紫の薬が頻繁に落とされるので、できるだけ回収し、倒されてしまった仲間を復活させよう。



○誠実の屋敷
誠実の邪悪〔B1〕
ストーリー

開放条件	「業突くなカラスの目に映る3拠点」をクリア
推奨レベル	Lv15〜17
クリア報酬	宝石の宝箱Lv17

出現敵	
デス・トレント	P.247
トレント	P.247
ほねデス	P.249
マタンゴ	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	グレンブルル
トン	ウォーヤリ
チン	トンデンガ
カン	ジャムッシュ

眠りに誘う危険な胞子は追い風で吹き飛ばそう

扉のレバーを押し上げると、いきなりマタンゴが出現する。体が大きく一見強そうだが、たいした攻撃は仕掛けてこない。地面から岩を拾い投げつけてきたときは、「すすめ」コマンドで進軍。かなり後方へ投げつけるので、間合いを詰めてしまえば、まず当たらない。また、巨大な笠から常にまき散らしてくる胞子には眠りの効果があるが、セットスキルのビュビュンビュンで、簡単に吹き飛ばせる。



誠実の邪悪〔B2〕

出現敵	
サラマンダー	P.246
デス・トレント	P.247
トレント	P.247



サラマンダーとの戦闘は、「せめろ」と「にげろ」コマンドの繰り返しが基本だ。



雨さえ降らなければ、デス・トレントを倒すのに、それほど時間はかからない。

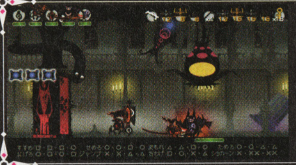
時間内にタイマーを止め宝箱を回収しよう

看板の後ろにあるスイッチを踏むと、タイマーが起動。7分以内に2つ目の扉の先にあるスイッチまでたどり着き、タイマーをストップさせてカギや宝箱を回収しよう。サラマンダーが全身にまとう炎が草むらやトレントに着火し、ダンジョン一面が火の海となってしまうので、炎と着火の対策は万全に。終盤にはデス・トレントも出現するので、セットスキルのコイヨザサーは外しておくこと。投げてくる火の粉を完全に回避するのは難しいので、こまめに状態異常を解除しながら、近接攻撃メインで戦おう。

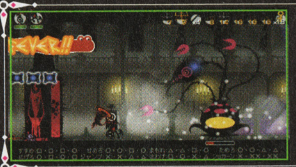


誠実の邪悪〔B3〕

出現敵	
シュクル	P.252



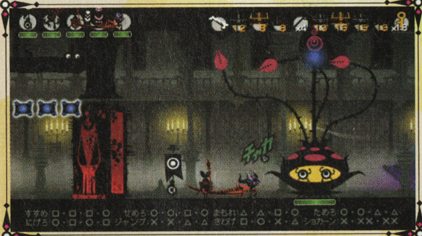
頭上に3つの触手をそろえて掲げると、ジャンプ後にヒッププレスを繰り出す。



すべての触手を胴体の後ろに持っていくと、眠り効果のある催眠ガスを発射する。

3つの触手に着火させ シュクルの攻撃を封じよう

シュクルは、狙いを定めたパタポンズに触手を伸ばしてから捕獲し、そのまま胃袋へと流し込んでしまう。最大3体を同時に飲み込み、消化されてしまうと即死。回避できないと一気に戦力ダウンとなってしまう。ただし、シュクルは炎属性の攻撃に弱いのが特徴で、触手に着火させれば順番に燃え落ち、一定時間この攻撃を封じることができる。万一、パタポンズが飲み込まれた場合は、あせってショカーンを発動しないこと。胃袋の中に姿が見えている間はリボーンできないので、画面をよく確認しよう。



誠実の屋敷

屋敷の中の植物園〔B1〕

フリー

開放条件	「誠実の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv17以上
クリア報酬	?

出現敵	
デス・トレント	P.247
トレント	P.247
ほねデス	P.249
マタンゴ	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	カノッサルタン
トン	ピョコライダ
チン	トンデンガ
カン	ジャムッシュ

炎属性の攻撃で 徐々に体力を削っていこう

扉を開けるとほねデスが接近してきて、進軍を邪魔する。ここで足止めを食らうと、マタンゴが投げてくる岩にぶつかり、思わぬダメージを受けてしまう。タメ攻撃を繰り出してほねデスを倒したら、急いで前方へ進軍しよう。マタンゴの頭部には計5カ所の着火ポイントがあるので、炎属性の攻撃が有効。早めに倒してしまわないと、トレントに加えデス・トレントも召喚してくるので注意が必要だ。



屋敷の中の植物園〔B2〕

出現敵	
サラマンダー	P.246
デス・トレント	P.247
トレント	P.247



両手を上げ後ろにのけぞると上手投げ、両手を下げ前屈みになると下手投げだ。



敵が数体同時に出現した場合は、デス・トレントを集中して攻撃していこう。

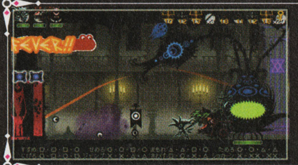
デス・トレントの火の粉は 下手投げに要注意

クエスト「誠実の邪悪」のB2と同じ仕掛けが施されたダンジョン。クリア後は制限時間が5分に短縮される。時間内にスイッチまで到達できなかった場合は、宝箱が消えてしまうが、スイッチを踏み、再度扉を開けば、ゴールフラッグまでたどり着ける。デス・トレントは火の粉を投げつけてくるが、上手投げはダメージ小、下手投げはダメージ大と、攻撃力に若干の違いがあるのが特徴だ。デス・トレントを倒してしまわないと、サラマンダーがエンドレスで出現してくるので、優先して狙っていこう。



屋敷の中の植物園〔B3〕

出現敵	
シュシュクル	P.253



パタポンズを飲み込んだあと、消化できなかった目玉を吐き出し攻撃してくる。



単に前方へ移動してくる場合もダメージを受けてしまうので、接近しすぎに注意。

毒効果のある砲撃は危険 「ジャンプ」で逃げよう

シュクルの強化タイプのシュシュクルが出現する。飲み込みとヒッププレスの予備動作の違いはわかりづらいが、触手の並び方が異なる。シュクルの頭上をよく確認しよう。また、催眠ガスは触手が燃えてなくなった瞬間に繰り出してくるので、攻撃を受けたらすぐに状態異常の解除を行うこと。そのほか、触手を上空に大きく掲げると、口を尖らせ砲撃を開始する。吐き出される岩にぶつかると、毒状態になり大ダメージにつながるので、頭を下げるまえに「ジャンプ」コマンドを入力し逃げよう。



誠実の屋敷

底なしの胃袋シュシュクル〔B1〕

フリー

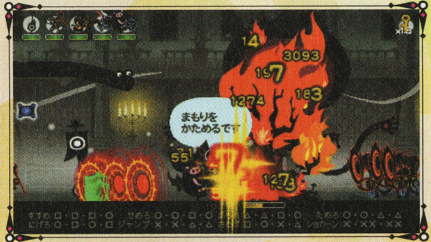
開放条件	「屋敷の中の植物園」をクリア
推奨レベル	Lv17以上
クリア報酬	?

出現敵	
デス・トレント	P.247
トレント	P.247
ほねデス	P.249
マタンゴ	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	ピョコライダ
チン	トンデンガ
カン	ウッホロック

マタンゴの近くをキープし根気強く攻撃をヒット

マタンゴはトレントやデス・トレントを召喚するので、炎属性の武器は必須。逃げるマタンゴから離されず、体に着火した炎を消さないように、絶えず攻撃をヒットさせ続けることが大切だ。ほねデスの音玉に後退させられないように、セットスキルのドシリッタンをセットするのもオススメ。なお、トレントの炎はマタンゴには燃え移らない。また、体力ゲージも表示されないので、根気強く戦おう。



底なしの胃袋シュシュクル〔B2〕

出現敵	
サラマンダー	P.246
デス・トレント	P.247
トレント	P.247



サラマンダーの体力が減ってきたら、巨大化するまえに一気に仕留めよう。



トレントはダメージを与えなければ、攻撃を仕掛けてくることはなく無害だ。

ロスタイムをなるべく減らしヒーロー技で攻め続けよう

トレントやデス・トレントを安全に倒すには、着火させ自爆を待つのが一番。しかし、この方法だと当然、制限時間内に奥のスイッチまでたどり着けない。さらに、サラマンダーの火炎アタックや自爆を回避しながらの進軍となるので、推奨レベルでの時間内のクリアはかなり難しい。「すすめ」と「せめろ」以外のコマンド入力を極力減らし、フィーバー状態を崩さず、ヒーロー技で火の海に突進していこう。攻撃移動速度をアップするセットスキル、スタッタンやスタタンオーを利用するのも効果大だ。

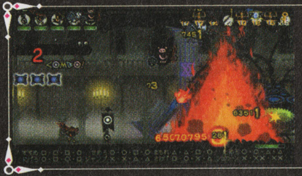


底なしの胃袋シュシュクル〔B3〕

出現敵	
シュシュクル	P.253



催眠ガスの予備動作はわかりづらいので、白い煙が出たら「さわげ」コマンドを。



着火しやすいシュシュクルには、ウッホロックの魔法、ヴォケルノンが効果大。

シュシュクルをよろめかせ触手に捕まった仲間を救出

シュシュクル戦で一番注意したいのは、即死効果を持つ飲み込み攻撃。主に近距離から仕掛けてくるので、遠距離からヒーローを突入させる戦い方で挑もう。パタポンズが触手に捕まってから飲み込むまでには時間があり、その間によろめき状態にできれば救出することが可能なので、タメ攻撃をヒットさせよう。ただし、シュシュクルはよろめいたあと、高確率で催眠ガスを発射する。直後にヒッププレスを仕掛けてくることも多いので、眠り状態になったら、「さわげ」コマンドで直ちに解除すること。



強欲の下階

【マル専】御神ホフェイス〔B4〕

マル専

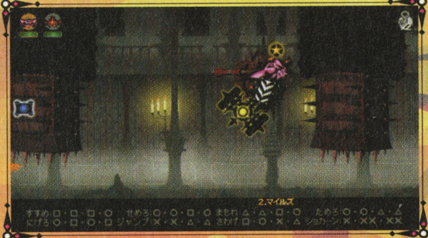
開放条件	「屋敷の中の植物園」をクリア
推奨レベル	Lv23以上
クリア報酬	?

出現敵	
ゴーレム	P.246
サラマンダー	P.246
ドラゴン	P.247
トレント	P.247

オススメクラス	
ヒーロー	ウッホロック
ヒーロー	トンデンガ
ヒーロー	キバッダ
ヒーロー	ピングレック

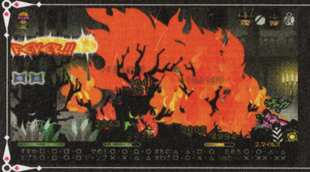
敵の死角を見つけ戦いを有利に進めよう

トレントが大量に出現するので、炎属性の武器を中心に装備。着火発生率をアップさせておこう。入口には2つの扉が設置されているが、1つ目のレバーは前の扉、2つ目のレバーは両方の扉を開くことができ、その先にスイッチが用意されている。トンデンガなど攻撃役にスイッチを踏ませておき、遠距離攻撃が得意なユニットは、敵の死角となる扉の下に位置すれば、戦いを有利に進めることが可能だ。



【マル専】御神ホフェイス〔B5〕

出現敵	
ゴーレム	P.246
サラマンダー	P.246
デス・トレント	P.247
トレント	P.247


数体のトレントが一挙に出現。できるだけ密集させヴォケルノンで焼き尽くそう。


トレントは雨を使って体力を回復させるので、ねばり強く攻撃を与えていこう。

雨が上がった瞬間にデス・トレントへ集中砲火

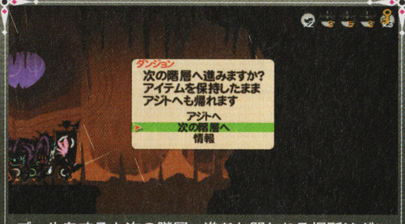
スタート時は雨が降っているが、天候は順次変化。トレントやデス・トレントが雨を利用して体力を回復させることがあるが、必ず雨が上がる瞬間が訪れるので、あまり気にする必要はない。トレントが投げつける火の粉で、着火状態になりやすいので、炎や着火の耐性をきちんと上げておこう。サラマンダーの自爆やゴーレムの叩きつけに注意しながら進軍していけば、さほどクリアは難しくない。敵をできるだけ1カ所に集め、密集したところを狙って、ウッホロックのヴォケルノンを発動していこう。



シルバーほしポンの道しるべ～ッテカ♪
リボーンするまで持ちこたえろ!

勇気の洞窟など階層で分かれているフィールド以外で、倒されたヒーローが一定時間経過すれば復活することをリボーンという。通常のクエストではその場で復活し、対戦クエストではスタート地点からになる。ヒーローが倒されるたびに復活するまでにかかる時間は長くなるので、それまではたポンが倒されないよう持ちこたえよう。なお、「ショカーン」を使えば、一定時間を待たなくても倒されているすべてのユニットが復活する。

マルチプレイ時もリボーンのルールは変わらないが、ほかのプレイヤーに「ショカーン」してもらって復活した場合の体力が、自分のショカナジーの量に左右される。また、自分でショカナジーをMAXまでためて「ショカーン」をすれば自力での復活が可能だ。自力での復活はショカリボーンといい、ショカーン使用回数を消費せずに最大体力で復活できるが、やり神など古代の神は召喚されない。



ゴールをすると次の階層へ進むか聞かれる場所はダンジョンと呼ばれ、一定時間でのリボーンはできない。



出撃前にアイテムの経を設定しておくことが、「ショカーン」とショカリボーンを使うための絶対条件だ。

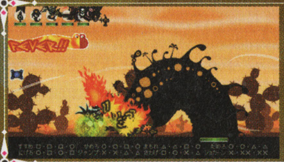
自制の邪悪

5階層のダンジョンは苦戦すること必至。我慢強く一歩一歩進軍していくこう。即死技を持つ危険な敵には、状態異常を引き起こし、攻撃のチャンスを作り出そう。

多数のワナが仕掛けられたダンジョンが登場

B1～B5までの縦に連なる5階層のダンジョンが登場する。各フロアーには移動する火柱や炎の部屋など、さまざまな仕掛けが用意されており、的確な判断とスピーディーな行動が求められる。また、空中を飛び回りながらパタポンズを追いつめ、強力なブレスで眠りへと誘う強敵、デスデスやヌシデスも新たに出現。これまで以上に苦戦を強いられることは間違いない。眠りや氷結状態を引き起こし、相手の動きをストップさせる、よろめき状態にして、敵の攻撃を事前に封じるなど、状態異常を上手に活用しながら、迫りくる敵を確実に倒していこう。


ダンジョンには移動する火柱が出現。後方から徐々に迫ってくるので、急いで進軍しよう。


すこポンに出現するザックネルは砂漠の王。火炎ブレスなどの攻撃でパタポンズを苦しめる。

DARK HERO おおぐいバズズー

自制の邪悪に支配されているダークヒーロー。生っ粋の武人で、曲がったことを好まない。武人として、最高の武器や馬を手に入れることに喜びを感じ、それらを使って行う勝負事ではとても熱くなる。また、裏で細工などはせず、正々堂々と戦うことをポリシーとしている。なお、武人らしからぬほどの大食いで、お腹が満たされていても食べてしまう。

自制の邪悪出現クエスト	
おおぐいバズズーと永眠のオアシス	P.136
砂漠で全力ガチレース!	P.138
勝ち馬としての誇り	P.139
湧きあがる破壊衝動	P.139


武人だからなのか、とても古風な話し方をする。


バズズーが乗る馬は最強の勝馬ボンテイオーだ。

○そこなし胃袋の砂漠

灼熱の砂漠に天の恵みなし

ストーリー

開放条件	「誠実の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv17
クリア報酬	鉄の宝箱Lv17

出現敵	
デスデス	P.247
ヌッコロバス	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	バイケロン
チン	ミャムサー
カン	ジャムッシュ

コイヨザザーで砂嵐を止め 視界を確保しよう

激しい砂嵐が吹き荒れるフィールドで、岩や砦などのギミックや敵の姿は近づくまでよく見えない。事前にセットスキルのコイヨザザーをセットしておき、雨を降らせ視界を確保しよう。デスデスの攻撃は、眠りの効果のあるブレスと鎌による斬りつけの2種類。眠り状態のときに斬りつけられると、即死となってしまうので、ブレス攻撃を受けたら、即座に「さわげ」コマンドを入力すること。



○そこなし胃袋の砂漠

おおぐいバズズーと 永眠のオアシス

ストーリー

開放条件	「灼熱の砂漠に天の恵みなし」をクリア
推奨レベル	Lv18
クリア報酬	鉄の宝箱Lv18

出現敵	
ヌッコロバス	P.248
ほねデス	P.249
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250
ビークス	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	チャリバッサ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

ピングレックの回復魔法は 砲撃の届かない安全地帯で

壁や砲台、砦などのギミックが、フィールド上に多数配置されていている。スムーズに進軍するためにも、ヒーローにはデストロボを選びたい。1つ目の砦を破壊すると、砲撃の届かない安全地帯となるので、体力を回復させたい場合はここでピングレックの魔法を発動しよう。2つ目の砦近くにはダークヒーロー3体が出現する。またしても猛攻撃を仕掛けてくるので、ショカーンで切り抜けよう。



○そこなし胃袋の砂漠

これが砂漠の ヌシDEATHか!?

フリー

開放条件	「灼熱の砂漠に天の恵みなし」をクリア
推奨レベル	Lv17
クリア報酬	?

出現敵	
デスデス	P.247
ヌシデス	P.248
ヌッコロバス	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	ウォーヤリ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

ヌシデスには炎攻撃 遠距離から一気に突進しよう

本クエストも砂嵐が発生するので、セットスキルのコイヨザザーをセットしておくこと。さらに、雨天時にパワーアップするスイギョなどを組み合わせるのもオススメだ。ゴールフラッグ手前には、デスデスの強化タイプ、ヌシデスが出現する。着火状態にすると体力が一気に減るので、ヒーローには炎属性の武器を装備。近づくと息の長いブレスで眠らされてしまうので、遠距離から攻撃を仕掛けていこう。



○そこなし胃袋の砂漠

永眠のオアシスと ほねデス軍団

フリー

開放条件	「おおぐいバズズーと 永眠のオアシス」をクリア
推奨レベル	Lv19
クリア報酬	鉄の宝箱Lv19

出現敵	
ドラゴンパピー	P.247
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	キバッダ
チン	デストロボ
カン	キャノギャバン

上空を見上げたあとの 火炎ブレスに注意しよう

ドラゴンパピーは、鋭い爪を使ってパタポンズを引っ掻いてくる。1回のダメージは少ないが、繰り返し攻撃してくるので、早めに倒してしまおう。ドラゴンパピーが向きを変える際に尻尾にぶつかると、かなり遠くまでノックバックさせられるので、近寄りすぎには注意。また、上空を見上げたあとに吹き出す火炎ブレスには、成功と失敗の2種類があるが、どちらも「にげろ」コマンドで回避可能だ。



そこなし胃袋の砂漠

砂漠の王ザックネル

すごポン

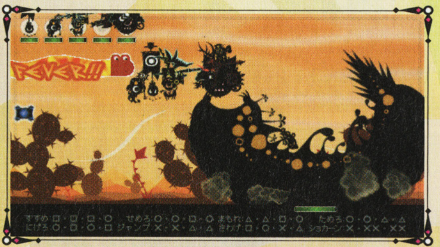
開放条件	ランダム
推奨レベル	Lv?
クリア報酬	?

出現敵	
ザックネル	P.252

オススメクラス	
ヒーロー	カノッサルタン
トン	ピョコライダ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

激しい地震が発生したらジャンプで上空に逃げよう

ザックネルは、口をパクパクさせ体をのけぞらせると火炎ブレスを吐き、真上に顔を向け口をパクパクさせると頭で叩きつけてくる。どちらも回避は難しいので、防御のほうが無難。また、全身を地中から出し、頭と尻尾を使って激しく地面を叩くと地震が発生。一気に体力が削られてしまうので、ジャンプで避けよう。遠距離からでも大ダメージを受けてしまうため、逃げるザックネルを追いかけるのは厳禁。



自制の競走場

砂漠で全力ガチレース！

ストーリー

開放条件	「おおぐいバズズーと 永眠のオアシス」をクリア
推奨レベル	Lv19
クリア報酬	鉄の宝箱Lv19

出現敵	
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250
ビークス	P.250
ファンギル	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	キャノギャバン

進軍を妨げるギミックはキャノギャバンの大砲で撃破

ダークヒーローの攻撃が草むらに燃え移るので、着火効果を軽減する防具を装備しておくこと。フィールド中盤にある鉄塔付近で、ダークヒーローは立ち往生するので、前半はあまりあせる必要はない。ギミックの破壊に手こずるようであれば、キャノギャバンに固大砲ボッキャノンを装備しておこう。終盤は障害物がほとんどないので、青いオーブを回収しながら、ゴールフラッグに向かって急ごう。



自制の競走場

勝ち馬としての誇り

フリー

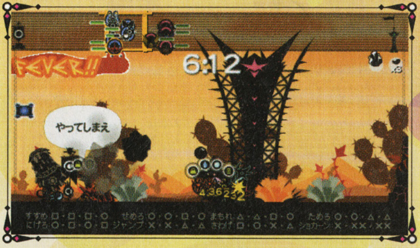
開放条件	「砂漠で全力ガチレース！」をクリア
推奨レベル	Lv21
クリア報酬	鉄の宝箱Lv21

出現敵	
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250
ビークス	P.250
ファンギル	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	キャノギャバン

猛烈な追い上げを見せるソナッチに注意

クエスト「砂漠で全力ガチレース！」の難易度がアップ。ダークヒーローの動きがよりスピーディーになっているので、入力ミスでのタイムロスに注意すること。砲台や鉄塔など大型のギミックにはタメ攻撃を発動。デストロボの岩投げとキャノギャバンの砲撃を組み合わせれば、破壊に手間取ることは少ない。終盤、猛スピードでソナッチが追い上げてくるので、序盤からできるだけ差をつけておこう。



自制の競走場

湧きあがる破壊衝動

フリー

開放条件	「がっつきビークス 宿命の対決」をクリア
推奨レベル	Lv?
クリア報酬	金の宝箱Lv?

出現敵	
カラパシ	P.249
コイール	P.250
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	キャノギャバン

デストロボのセットスキルで破壊力をアップさせよう

本クエストも、やはりデストロボメインのパーティー編成で挑もう。さらに、セットスキルのウデアタックをセットして、腕装備時の攻撃力をアップさせておけば、よりスムーズにギミックを破壊できる。途中、ソナッチが持つ巨大な笛に隠れて、壁などの障害物が見えにくいときがあり、発見が遅れるとタイムロスにつながってしまう。アナログスティックでフィールド上をくまなく観察することが大切だ。



自制の迷宮

自制の邪悪〔B1〕

ストーリー

開放条件	「砂漠で全力ガチレース！」をクリア
推奨レベル	Lv19〜21
クリア報酬	宝石の宝箱Lv21

出現敵	
サイクロプス	P.246
ヌッコロバス	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	ウォーヤリ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

火柱に飲み込まれないよう ゴールフラッグへ急ごう

B1からB5まで地中深くへ連なるダンジョン。階層ごとの扉の数も豊富で、クリアするには時間と根気が必要となるクエストだ。B1は後方から徐々に迫りくる火柱に追いつかれないよう、素早くゴールフラッグを目指さなければならない。出現敵はサイクロプスとヌッコロバスの2種類で、巨大化したものも襲いかかってくるが、炎属性の武器で着火させてしまえば、さほど苦戦することはない。



自制の邪悪〔B2〕

出現敵	
デスデス	P.247
ドラゴン	P.247
フェンリル	P.248
ほねデス	P.249



ドラゴンの攻撃頻度は少ないので、ピングレックで体力を回復させながら戦おう。



弓タイプのほねデスが出現。炎と毒の2種類の属性の矢を使い分けてくる。

コーリコーリを発動し 近寄るデスデスを足止め

デスデスは、上空からフワフワとパタポンズに近寄り、後方の扉の前まで追いつめてくる。後ろに逃げ場がない状態で鎌攻撃を仕掛けられると、非常に危ないので、まずは出会い頭に攻撃をヒット。ノックバックしたスキにピングレックのコーリコーリを発動して、氷の壁を設置させるとよい。デスデスの前進を封じてしまうだけで、かなり戦いが楽になる。バウムンクの巨岩でもOKだが、コマンドの組み合わせにより地面から草が生えてきてしまい、着火の可能性が高まるので注意が必要だ。

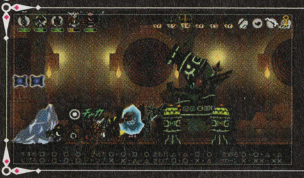


自制の邪悪〔B3〕

出現敵	
ファンギル	P.250
オグ	P.251



スタート時、ファンギルが操作に戸惑うので、その間にタメ攻撃を連発しよう。



氷結効果のあるビームを回避するのは難しい。その都度「さわげ」で解除しよう。

吹き出しがピンクになったら 「まもれ」コマンドで防御を

ファンギルが操る古代兵器オグとの対決。砲塔から打ち込まれるフォトンキャノンには着火効果があるが、必ずファンギルが発射の予告する。ただし、飛んでくる弾には3種類の軌道があり、ダメージを受けるパタポンズがそれぞれ異なる。どのパターンで飛んでくるかは発射されてからでないとわからないので、吹き出しがピンクになったら防御に徹しよう。なお、オグを倒すとB1からB4へショートカットできるようになるので、一度アジトに戻ってから、再度チャレンジしてみるものいい。



自制の邪悪〔B4〕

出現敵	
サイクロプス	P.246
デスデス	P.247
ヌッコロバス	P.248



デスデスのブレスで眠り状態を引き起こしたら、鎌攻撃のまえに「さわげ」を。



ピングレックのコーリコーリで足止めさせれば、出現敵をまとめて攻撃できる。

1つ先の扉を破壊し 炎の部屋を鎮火させよう

B1同様、後方から火柱が迫ってくるほか、一帯が炎に包まれた部屋も出現する。先にある扉を破壊すると鎮火する仕組みなので、炎の手前からタメ攻撃を仕掛け、キバッダを突進させよう。このとき、はたポンは必ず後方に残しておくこと。ダンジョンを進むに連れ、炎の部屋や出現敵の数が増え、足止めさせられるケースが多くなる。火柱に追いつかれたら、前方へ通り過ぎてしまうまで「にげろ」コマンドを連続。体力を回復させたあと、扉の前でストップした火柱に再度突入し、進軍を続けよう。



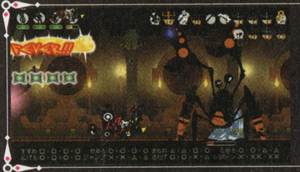
自制の邪悪〔B5〕

出現敵	
チョッキンナ	P.254

チョッキンナの攻撃はハサミの動きに注目

チョッキンナの攻撃パターンは、ハサミの動きで見分ける。両腕を上げたあと左右のハサミを同時に動かすと、口から眠りと毒の効果のある泡を吹き出し、左右の動きがバラバラの場合は、上空からハサミを振り下ろし殴りつけてくる。どちらも回避可能だが、2つの攻撃を組み合わせてきた場合は、防御で対応しよう。また、チョッキンナが体を前屈みしたら要注意。近くにいるパタポンズをハサミで捕まえたあと投げ捨ててしまう。この攻撃を受けると即死なので、「にげろ」コマンドで回避しよう。


泡攻撃直後の殴りつけを回避するには、フィーバーモードを崩さないとまず無理。


チョッキンナをガードする固い甲羅を破壊すると、体力の減りが早くなる。



自制の迷宮

迷宮に潜む火山の王〔B1〕

フリー

開放条件	「自制の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv21以上
クリア報酬	?

出現敵	
サイクロプス	P.246
ヌッコロバス	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	カノッサルタン
チン	ミャムサー
カン	ジャムッシュ

ジャムッシュの大笛で敵を焼き尽くそう

クエスト「自制の邪悪」と同様、火柱が背後から追いかけてくる。とにかくスピードが求められるので、パーティー編成は攻撃的な布陣を。カンにはジャムッシュを選び、後衛からもえる大笛を吹かせ、サイクロプスやヌッコロバスを焼き尽くしていこう。追い風を吹かせるビュビュンビュンと、追い風のときに戦闘能力がアップするジュンプーカの、2つのセットスキルをセットしておけば効果大だ。

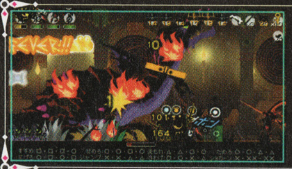


迷宮に潜む火山の王〔B2〕

出現敵	
デスデス	P.247
ドラゴン	P.247
フェンリル	P.248
ほねデス	P.249

状態異常で体力を削り長期戦に持ち込もう

1つ目の扉の先にはフェンリル、2つ目の扉の先にはドラゴンが出現する。どちらもこれまでに何度も戦ってきた相手だが、デスデスとほねデスが一緒に出現し、進軍を邪魔してくるので、なかなか近づくことができず苦戦を強いられる。ただし、デスデスは前後へ大きく移動するので、後退したスキを狙って一気に進軍し、まずはフェンリルやドラゴンに着火させよう。その後は距離を保ちつつ、体力が減っていくのを待てばよい。炎が消えるまでは無理に攻め込まず、長期戦に持ち込むほうが安全だ。


ドラゴンが雄叫びを上げているスキに胸元までもぐり込み、とどめを刺そう。


デスデスの鎌には毒の効果があるので、攻撃を受けたら直ちに「さわげ」を。



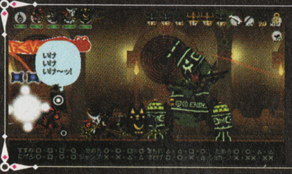
迷宮に潜む火山の王〔B3〕

出現敵	
ファンギル	P.250
オグ	P.251

パタポンズを密集させるのが攻撃を確実に回避するコツ

クエスト「自制の邪悪」B3と同じくオグが出現するが、今回はいきなり戦闘が開始する。攻撃パターンはフォトンキャノンとビームの2種類で、連続攻撃の頻度がアップしている。どちらも攻撃力はあまり高くないが、状態異常には注意を払おう。フォトンキャノンを回避するコツは、できるだけパタポンズをばらけさせないこと。「さわげ」コマンドで密集させておけば、「すすめ」で避けることも可能だ。なお本クエストは、B3をクリアしてもB1からB4までショートカットできるようにはならない。


フォトンキャノンは発射までの時間が長いので、回避のタイミングに注意しよう。


ダルの移動範囲は狭いので、前後に動いている間に攻撃をヒットさせるとよい。



迷宮に潜む火山の王〔B4〕

出現敵	
サイクロプス	P.246
ヌシデス	P.248
ヌッコロバス	P.248

眠りと毒を同時に仕掛けるヌシデスのブレスに要注意

1つ目の炎の部屋の先から、デスデスの強化タイプのヌシデスが出現する。鎌の大きさがより巨大になり、攻撃範囲が広がっているうえ、ブレス攻撃を受けると、眠りと毒の2つの状態異常を同時に引き起こす可能性が高いので、そのままの状態で放置するのは非常に危険だ。弱点はデスデス同様、炎属性の攻撃。頭、胴、足の3カ所に着火させて体力を削っていこう。セットスキルのホノオマスターをセットしておけば、攻撃力と着火発生率の両方をアップさせることができるので、ぜひ活用したい。



ヌシデスのブレス時間はデスデスより短いので、回避することが可能だ。



ブレス攻撃の直後に尻尾が当たってしまうと、ダメージを受けてしまう。

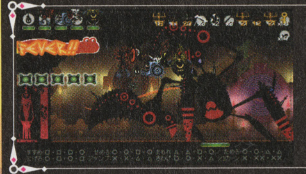


迷宮に潜む火山の王〔B5〕

出現敵	
チョッキング	P.254

泡に閉じこめられると即死 予備動作中に必ず回避

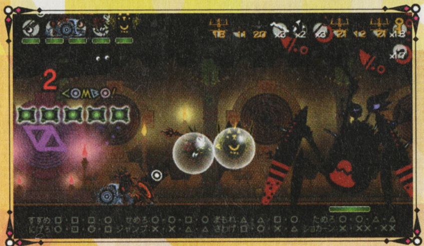
チョッキンナの強化タイプとなるチョッキングが出現。両足を広げ立ち上がり、左右のハサミを上空に向かって突き上げると、口から泡を吹き出してくる。この泡にぶつかってしまうと中に閉じこめられ、そのまま即死。はたポン以外のパタポンズ全員が捕まり、全滅させられることもある。予備動作にかける時間は長いので、「にげろ」コマンドで必ず回避すること。チョッキングも炎属性に弱いが、なかなか着火できない。セットスキルのホルンアタックをセットし、ジャムッシュの攻撃力を上げておこう。



そのほかの攻撃パターンはチョッキンナと同じ。殴りつけ攻撃には着火効果も。



着火ポイントは最大5カ所。甲羅を破壊してしまえばさらに着火しやすくなる。



自制の迷宮

灼熱の爪チョッキング〔B1〕

フリー

開放条件	「迷宮に潜む火山の王」をクリア
推奨レベル	Lv21以上
クリア報酬	？

出現敵	
サイクロプス	P.246
ヌッコロバス	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	ガーディラ
カン	ウッホロック

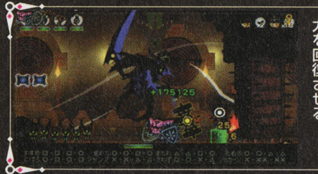
火柱が迫ってくる前に早めの決断を

サイクロプスやヌッコロバスを一撃で仕留めてしまうくらいの攻撃力がないと、どうしても火柱に追いつかれてしまうので、いかにダメージを最小限にくい止めるかが何より重要だ。火柱は破壊されてない扉の前でストップするので、前方に扉が迫った状態では通過させることができず、逃げ場を失ってしまう。火柱が後方に迫ったら、何とか逃げ切ろうとは考えず、早めに通過させてしまおう。



灼熱の爪チョッキング〔B2〕

出現敵	
デスデス	P.247
ドラゴン	P.247
フェンリル	P.248
ほねデス	P.249



デスデスは鎌攻撃で即死させたパタポンズから魂を奪い、体力を回復させる。



ドラゴンとの戦いは中途半端が最も危険。近づくか離れるか、はっきりさせよう。

大盾でブレスをガードし状態異常を防ごう

B2には火柱は出現しないので、あせって進軍していく必要はない。敵の攻撃を極力回避しながら、1体1体を確実に仕留めていこう。フェンリルは毒、ドラゴンは炎と、それぞれブレス攻撃を仕掛けてくるので、ガーディラの大盾で口元をふさいで、状態異常の発生を抑えてしまおう。ほねデスは弓タイプが出現し、炎と毒を使い分けてくるが、眠らされた場合は、デスデスの鎌攻撃は必ず回避すること。眠り状態で攻撃を受けると即死となるほか、デスデスが体力も回復してしまうので注意しよう。



灼熱の爪チョッキング〔B3〕

出現敵	
ファンギル	P.250
オグ	P.251


胴体から発射される氷結ビームは、ガーディラの大盾でしっかりとガード。


フォトンキャノンが後方に発射された場合は、進軍で着弾をかわすことも可能だ。

打撃と魔法のダブル攻撃で徐々に体力を削ろう

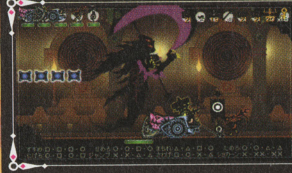
鋼鉄のボディーを持つオグは非常に守りが堅く、さらに、モンスターではないため、眠りや毒の状態異常も効かない。打撃攻撃で確実に体力を削りたいので、トンデンガには槌を装備。さらに、ウッホロックにはクリティカルの発生も期待できる火壁の杖を装備し、攻撃魔法のヴォケルノンを発動させよう。この2つの攻撃を同時に繰り出していけば、かなり効率的にダメージを与えることが可能だ。フォトンキャノンと氷結ビームを「まもれ」コマンドで防御しつつ、タメ攻撃を連続していこう。



灼熱の爪チョッキング〔B4〕

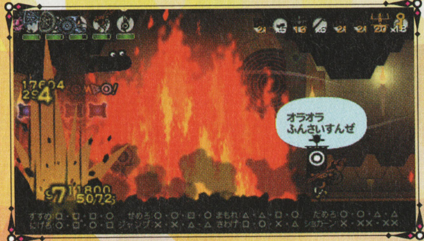
出現敵	
サイクロプス	P.246
ヌシデス	P.248
ヌッコロバス	P.248


破壊した扉の下に位置していれば、ヌッコロバスが投げてくる岩には当たらない。


ヌシデスが右手を顔の付近まで上げてからのけぞると、ブレスを吹きつけてくる。

ウッホロックの火壁の杖で扉を一気に破壊しよう

ウッホロックのヴォケルノンはギミックの破壊にも威力を発揮する。岩や扉に近づいたらタメ攻撃を仕掛けていこう。炎の部屋の扉もこの魔法で破壊できるが、燃えさかる炎にギリギリまで近づかないと攻撃が届かないので、進軍は慎重に行うこと。後方に火柱が迫っている場合は、素直にトンデンガを突入させたほうが安全だ。B4をクリアするのはかなりの難関。トンデンガの攻撃移動速度が遅いと感じるなら、スタッタンやスタタンオーをセットするなど、セットスキルを見直してみよう。



灼熱の爪チョッキング〔B5〕

出現敵	
チョッキング	P.254


チョッキングの攻撃はどれも「にげろ」で回避可能だが、入力タイミングが重要。


後方の扉まで追いつめられると、回避できなくなってしまうので注意しよう。

チョッキングの動きを注視しタイミングよくコマンド入力を

チョッキングは動きが素早く、複数の攻撃を組み合わせてくるのが特徴だ。口から眠りと毒の効果を持つ泡を吹き出した直後に、ほかの攻撃を繰り出してくることが多いが、まれに2つの即死技を連続させてくることもある。状況に合わせた正確なコマンド入力が求められるので、常にチョッキングの動きに注視し、予備動作を見逃さないように注意しよう。また、暴走後は手を上げるモーションの回数が増えるなど、予備動作の内容が微妙に変化する。タイミングに気をつけながら慎重に回避しよう。



暴食の下層

【マル専】竜神の子ヒュミット〔B6〕

マル専

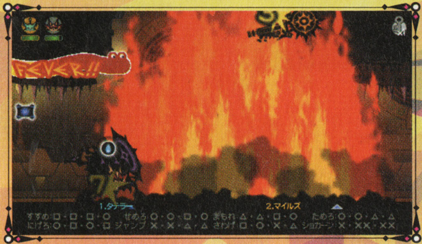
開放条件	「迷宮に潜む火山の王」をクリア
推奨レベル	Lv24以上
クリア報酬	？

出現敵	
デスデス	P.247
ドラゴンパピー	P.247
フェンリル	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	チャリバッサ
ヒーロー	トンデンガ
ヒーロー	ウッホロック
ヒーロー	ピングレック

燃えさかる炎に突入し扉のレバーを押し上げよう

自制の迷宮と同じく5階層のダンジョンで、さまざまな仕掛けがパタポンズを苦しめる。B6では、スタート直後に炎の部屋が出現。1つ目の扉を開け、燃えさかる部屋の中に設置されたレバーを押し上げ、2つ目の扉の先にあるスイッチを踏み鎮火させよう。その後は、3種類の敵が出現するが、いずれも眠りの状態異常はほとんど効かないので、動きをストップさせたい場合は氷結状態にしよう。

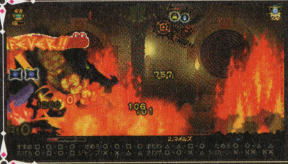


【マル専】竜神の子ヒュミット〔B7〕

出現敵	
サラマンダー	P.246
ドラゴン	P.247
ドラゴンパピー	P.247



ドラゴンパピーの引っ掻き攻撃でも、よろめき状態を引き起こされてしまう。



ドラゴンの炎ブレスも巨大化。タメ防御でダメージを最小限にくい止めよう。

火柱が建ち並ぶ 危険エリアが出現する

B7の1つ目の扉の先には、複数の火柱が建ち並んでいる。炎の中ではサラマンダーとドラゴンパピーが待ちかまえており、先にある砦を破壊すると鎮火する。火柱の炎は敵に着火しないが、炎属性の攻撃による着火は可能なので、ウッホロックのヴォケルノンは有効だ。砦の先には再度火柱が並ぶエリアが出現するが、こちらはドラゴンを倒すことで鎮火する。着火効果を無効にするスーパーユニークや、最上級Lvのセットスキルを持っていないと、まずクリアは難しい。回復役も必ずほしいところ。

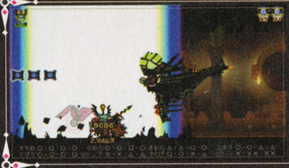


【マル専】竜神の子ヒュミット〔B8〕

出現敵	
ファンギル	P.250
ダル	P.253



オグが進化したダルは飛行可能。空中を移動しながら攻撃を繰り返してくる。



誘導装置のタイマーが0になると、衛星から強力なレーザー波が発射される。

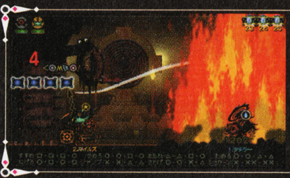
ファンギルが操縦する 古代兵器がパワーアップ

自制の迷宮に登場した古代兵器オグの強化タイプ、ダルが登場。攻撃内容が一段とパワーアップされている。超マイクロウェーブと誘導ミサイルの2種類の攻撃を繰り出すが、どちらも事前にファンギルが予告し、前者は「にげろ」コマンドで、後者は「ジャンプ」コマンドで回避可能だ。ただし、ミサイルを連射したときや、2つの攻撃をミックスしてきた場合は、すべてを回避することはできない。両者とも攻撃力は高くないので、回復役がいれば問題ない。我慢強く攻撃をヒットさせ続けよう。

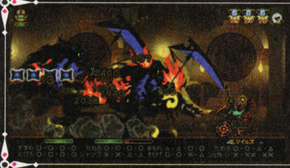


【マル専】竜神の子ヒュミット〔B9〕

出現敵	
ジャスティ	P.246
デスデス	P.247
ヌシデス	P.248
フェンリル	P.248



B9に出現する火柱は、扉が閉まっていても、ストップせずに移動を続ける。



強敵のデスデスとヌシデスが同時に出現。氷結状態にして動きを止めたい。

火柱のスピードがアップ ゴールするまで何度も出現

B9は移動する火柱が後方から迫ってくる。自制の迷宮の火柱よりもスピードがアップしており、あっという間に炎に飲み込まれてしまう。前方へ通過させても、再度後方に火柱が出現。ゴールフラッグにたどり着くまで、延々繰り返される。出現敵は毒、雷、闇属性の攻撃を繰り出す強者ばかりで、状態異常にも気をつけなければならない。扉を貫通できる強力なヒーロー技に加え、パーティーのユニット全員の能力を高める、補助効果を発生することもできる、チャリバッサが仲間にいるとかなり心強い。



【マル専】竜神の子ヒュミット〔B10〕

出現敵	
デスデス	P.247
ドラゴンパピー	P.247
ヌシデス	P.248
ヒュミット	P.248
フェンリル	P.248



ヒュミットを倒してしまうまで、そのほかの敵はエンドレスで出現してくる。



顎を上げ上空を見つめたあとに、眠りと毒の効果を持つ闇ブレスを吐き出す。

敵全体に着火させ 広範囲にダメージを与えよう

本クエストのボスとなるヒュミットは、ドラゴンパピーの強化タイプ。引っ掻きと闇ブレスの2種類の攻撃パターンを持つが、多数の敵が周りを取り巻いているので、なかなか近づくことができず、逆に攻撃を受けることも少ない。体力はそれほど高くなく、着火の状態異常にも弱いので、短時間で仕留めることが可能だ。距離が短いダンジョンなので、前後に動き回るデスデスやヌシデスに、ウッホロックのヴォケルノンで着火させてしまえば、敵全体に炎が燃え移り、広範囲にダメージを与えられる。



不屈の邪悪

ギミックの解除には、複雑な手順を踏まなければならない。まずは仕組みをよく理解することが大切だ。なかなか倒せない敵には、さまざまな攻撃方法を試してみよう。

◎ 的確なコマンド入力でギロチンを通過

ダンジョンにはギロチンが仕掛けられており、刃にぶつかったパタポンズは即死となる。ワナを解除するには的確なコマンド入力が必要なので、慎重に対処すること。出現敵には炎や氷の衝撃波や、串刺し攻撃を仕掛けてくるバルバクとバクバクが追加されているほか、ボスには獣型、人間型と姿を変化させるデッタンカーメンが登場。複数のパタポンズを即死させる技も持っているので、コマンドを駆使して確実に回避しないとクリアできない。そのほか、守りの堅い敵も多いので、ステータス画面をよく確認し、さまざまな攻撃を試してみよう。



ダンジョンにはギロチンが仕掛けられている。刃にぶつかると即死となってしまうので注意。



ダンジョンのボスはデッタンカーメン。獣型と人型の2種類に変身し、多彩な技を繰り出す。

DARK HERO ぐうたらカラパシ

不屈の邪悪に支配されているダークヒーロー。ダークヒーローのなかでは一番の年輩らしく、腰を痛めている場面が見受けられる。年だからか、性格なのか、筋金入りのぐうたらで、何かを説明するのも相手の返事を聞くのも怠る怠慢ぶりだ。背負っている甲羅に収まっていることが多く、ソナッチが上に乗っても何も言わずにそのままにしている。

不屈の邪悪出現クエスト	
ブラックほしポンの逆襲！？	P.151
カラパシは動くシェルター？	P.153
その男が戦う理由	P.154
その男ぐうたらにつき	P.154



腰を痛めているからといって、弱いわけではない。



立っているのもおっくうなほどのぐうたらぶりだ。

○ だらけた悪魔の火山地帯

金銀黒鉄…ほしポン大集合ッ!!

ストーリー

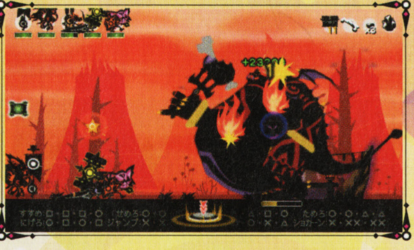
開放条件	「自制の邪悪をクリア」をクリア
推奨レベル	Lv21
クリア報酬	鉄の宝箱Lv21

出現敵	
サラマンダー	P.246
バルバク	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	ピョコライダ
チン	グレンブルル
カン	ジャムッシュ

肉に変えられてしまったらボタン連打で魔法を解こう

バルバクの攻撃パターンは2種類。お腹を上げると氷結効果を持つ衝撃波を発射し、右手を下ろしフォークを伸ばすと、捕まえたパタポンズを肉に変えてしまう。肉を食べている間は体力を回復させるので、ボタン連打で魔法を解こう。どちらの攻撃もジャンプで避けることが可能だ。なお、ほしポンをゴールフラッグ近くまで導き、最後まで話を聞くと、たて神の経と宝石の宝箱をもらうことができる。



○ だらけた悪魔の火山地帯

ブラックほしポンの逆襲!?

ストーリー

開放条件	「金銀黒鉄…ほしポン大集合ッ！！」をクリア
推奨レベル	Lv22
クリア報酬	鉄の宝箱Lv22

出現敵	
さそりアン	P.246
サラマンダー	P.246
バルバク	P.248
ほねデス	P.249
カラパシ	P.249
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250
ビークス	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	ミャムサー
トン	ウォーヤリ
チン	トンデンガ
カン	ウッホロック

ウッホロックの攻撃魔法で密集した敵を一掃

1つ目の砦付近にはカラパシが出現。ヒーロー技のアンチマジークを使ってくるので、盾を持った敵に威力を発揮するミャムサーをパーティーに加えておけば、スムーズに突破できる。2つ目の砦では、4体のダークヒーローのほか、4種類の敵が待ちかまえている。1カ所に密集して出現するので、ウッホロックに装備した火壁の杖を使って、砦ともども炎で一気に焼き尽くしてしまおう。



だらけた悪魔の火山地帯

バクバクッ…超絶マジンはんぱねっす!!

フリー

開放条件	「金銀黒鉄…ほしポン大集合ッ!!」をクリア
推奨レベル	Lv21
クリア報酬	鉄の宝箱Lv21

出現敵	
さそりアン	P.246
サラマンダー	P.246
バクバク	P.248
バルバク	P.248
フェンリル	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	ウォーヤリ
チン	タテラーゼ
カン	ジャムッシュ

やみくもにボタンを連打し フィーバー状態を崩さない

フェンリルを倒したあとにバクバクが出現。攻撃パターンはバルバクと同じだが、衝撃波の種類が着火効果を持つ炎に変わっている。肉に変えられかみつかれても、パタポンズの体力の減りはそれほど速くない。フィーバー状態を崩さないように、パタポンの歌の間にボタンを連打し脱出しよう。また、ジャンプしながら前進してきたバクバクとぶつかるとダメージを受けてしまうので、近づきすぎにも注意。



だらけた悪魔の火山地帯

クレクレーターの ほねデス軍団

フリー

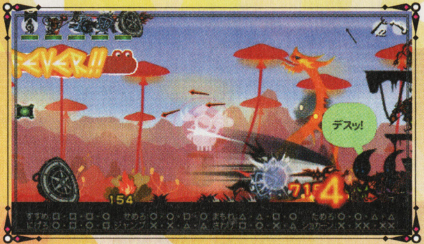
開放条件	「ブラックほしポンの逆襲!?」をクリア
推奨レベル	Lv23
クリア報酬	鉄の宝箱Lv23

出現敵	
さそりアン	P.246
サラマンダー	P.246
バルバク(クリア後)	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	カノッサルタン
チン	ガーディラ
カン	ウッホロック

頭と体に着火させ 短時間でバルバクを撃破

序盤にサラマンダーが出現したら、ほねデスやさそりアンの攻撃をガーディラにきっちりガードさせつつ、遠距離からヒーロー技をヒットさせていこう。クリア後の再プレイ時にはバルバクも出現するようになるが、フォークによる攻撃をかわしつつ、頭と体に着火させれば一気に体力が減っていく。ジャムッシュかウッホロックに炎属性の武器を装備しておけば、短時間で倒すことが可能だ。



だらけた悪魔の火山地帯

伝説の悪魔ゴルル

すごポン

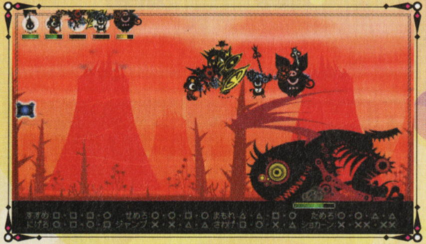
開放条件	ランダム
推奨レベル	Lv?
クリア報酬	?

出現敵	
ゴルル	P.252

オススメクラス	
ヒーロー	ジャムッシュ
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	ピングレック

2種類に体を変化 攻撃のバリエーションが豊富

ゴルルは体を2種類に変化させ、それぞれ違った攻撃を仕掛けてくる。なかでも、初期タイプのときの握り潰し攻撃と、変形時のスライディングアタックには注意。前者はパタポンズ1体が即死、後者は全体に大ダメージを与えてくる。そのほか、着火や毒などの状態異常を引き起こす技も持っている。いずれの攻撃も危険度が高いので、ジャムッシュの音玉で眠り状態にして、動きを止めながら戦おう。



不屈の発射場

カラパシは動くシェルター?

ストーリー

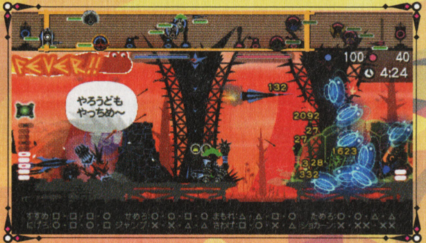
開放条件	「ブラックほしポンの逆襲!?」をクリア
推奨レベル	Lv23
クリア報酬	金の宝箱Lv23

出現敵	
カラパシ	P.249
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250
ビークス	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	カノッサルタン
チン	バウムンク
カン	アロッソン

塔や壁を破壊し ミサイルの着弾数を増やそう

クエスト「鳥か獣か?攻撃か防御か?」と基本ルールは同じ。ミサイル発射時に20点、着弾時に100点のポイントが入るので、敵陣をガードしている鉄塔や壁を早めに破壊し、できるだけ多くのミサイルを着弾させよう。Lボタンで発射場全体を表示させ、敵陣の状況をよく確認することがとても重要。ダークヒーローの攻撃の合間を狙って、タイミングよくミサイルを発射していこう。



不屈の発射場

その男が 戦う理由

フリー

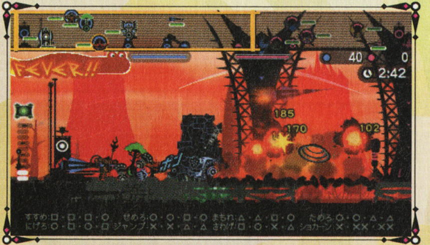
開放条件	「カラパシは動くシェルター？」をクリア
推奨レベル	Lv25
クリア報酬	鉄の宝箱Lv25

出現敵	
カラパシ	P.249
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250
ビークス	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	チャリバッサ
チン	バウムンク
カン	ウッホロック

ウッホロックの攻撃魔法でミサイルを撃ち落とそう

発射したミサイルのほとんどが撃ち落とされてしまうので、とにかくレバーを数多く倒すことと、相手の着弾を減らしてしまうのがポイントだ。ウッホロックの攻撃魔法で、両陣の間に火壁を発生させれば、ミサイルはもちろん、ダークヒーローの攻撃もガードできる。ミサイルが相打ちになってしまうことが多ければ、フィーバー状態をあえて崩し、コマンドの入力タイミングをずらすのも有効だ。



不屈の発射場

その男 ぐうたらにつき

フリー

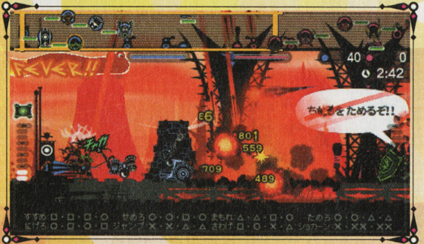
開放条件	「がっつきビークス 宿命の対決」をクリア
推奨レベル	Lv？
クリア報酬	金の宝箱Lv？

出現敵	
カラパシ	P.249
コイール	P.250
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	ユミヤッチャ
トン	チャリバッサ
チン	デストロボ
カン	ウッホロック

火壁とメテオアローで完璧なガードを

大型ミサイルをタイミングよく発射されると、ウッホロックの火壁ではガードしきれない。1回でも着弾を成功されると、敗戦の可能性が高くなるので、ユミヤッチャのヒーロー技、メテオアローを発動し、確実に撃ち落とそう。攻撃範囲が広いメテオアローを使えば、敵陣にある網状の塔も破壊することができ、高得点にもつながる。レバー係にはデストロボを使い、タメ攻撃を連続していけばOKだ。



不屈の魔塊

不屈の邪悪〔1F〕

ストーリー

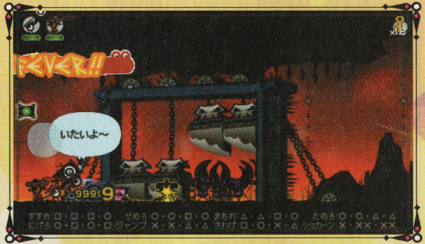
開放条件	「カラパシは動くシェルター？」をクリア
推奨レベル	Lv23～25
クリア報酬	宝石の宝箱Lv25

出現敵	
さそりアン	P.246
サラマンダー	P.246
バルバク	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	デストロボ
カン	ウッホロック

ギロチンの下に誘き寄せさそりアンを一掃しよう

1Fのギロチンは、タイマーが0になると仕掛けが作動。落下してくる刃に当たると即死となってしまう。ギロチンの付近に出現するさそりアンは、常にパタポンズと一定の距離を保っているので、「にげろ」コマンドをうまく使いながら、刃の下におびき寄せ、全滅させてしまおう。また、サラマンダーの自爆を回避するときは慎重に。ノックバックさせ、できるだけギロチンから遠ざけてしまえば安心だ。



不屈の邪悪〔2F〕

出現敵	
さそりアン	P.246
ドラゴン	P.247
ドラゴンパピー	P.247
バクバク	P.248



ドラゴンパピーの移動範囲は広く、前後に大きく動き回るので見失わないように。



さそりアンは槍と弓の2タイプが出現。毒の効果を持つ槍も投げてくるので注意。

敵が自滅した直後に刃の下を通り抜けよう

2Fのギロチンは、刃の下のスイッチを踏むと落下。落下直後に再度スイッチを踏むと、スイッチ上にいる限り刃が落下しなくなる。そこで、ギロチンの手前に到達したら「さわげ」コマンドを連続して待機。さそりアンがギロチンに進入し自滅したら、即座に進軍してスイッチを踏み、そのまま一気に通り抜けよう。ギロチンの先にある宝箱の台座を破壊すると紫の薬が出現するので、全滅さえしなければOK。無事通過できても、すぐにドラゴンパピーに押し戻されてしまう場合があるので注意しよう。

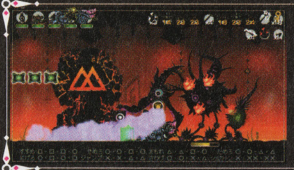


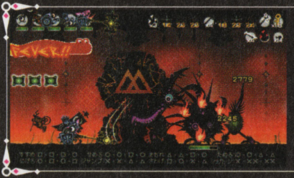
不屈の邪悪〔3F〕

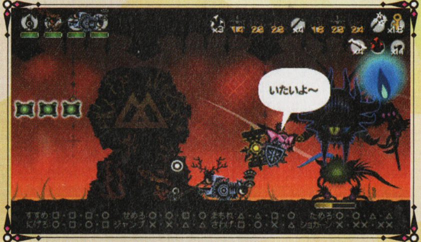
出現敵	
デッタンカーメン	P.254

人間の姿に変身したら即死技に細心の注意を

デッタンカーメンは獣型と人間型の2種類に姿を変化させる。獣型のときに、地面に顔を近づけ口を閉じると、眠り効果のあるブレスを吐き出し、前足を上げたあとは、右手の爪で引っ掻いてくる。人間型のときには、狙いを定めたパタポンズを右手で捕まえ、その後、燃やして食べてしまう。捕まってしまうと即死なので、「にげろ」か「ジャンプ」で攻撃をかわそう。なお、ショカーン時にこの攻撃を繰り出され、逆にピンチを迎えてしまうことがあるので、ショカーンの発動タイミングは慎重に選ぼう。


ブレスを浴びてもダメージは受けないので、「さわげ」で状態異常を解除しよう。


引っ掻き攻撃には毒の効果も。敵に密着していなければ、「にげろ」で回避可能。



不屈の魔塊

ギロチンの奥に潜むもの〔1F〕

フリー

開放条件	「不屈の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv25以上
クリア報酬	?

出現敵	
さそりアン	P.246
サラマンダー	P.246
バルバク	P.248
フェンリル	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	ジャムッシュ
トン	キバッダ
チン	トンデンガ
カン	キャノギャバン

ジャムッシュの音玉で敵を眠らせよう

クエスト「不屈の邪悪」の1F同様、ギロチンはタイマー式で作動。4つ目のギロチンを通過するとタイマーが解除され、それ以降、刃が落下してくることはない。ダンジョンの奥に進むにつれ敵の数も増えていき、終盤にはサラマンダー、フェンリル、バルバクが同時に出現する。1体ずつ倒していくのはかなり難しいので、ジャムッシュの音玉で、3体を同時に眠らせてしまうのが得策だ。



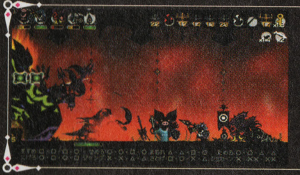
ギロチンの奥に潜むもの〔2F〕

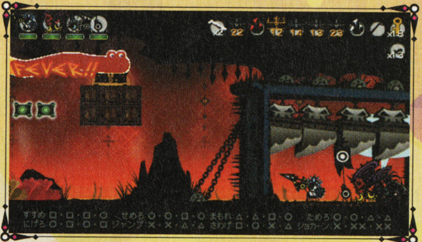
出現敵	
さそりアン	P.246
ドラゴン	P.247
ドラゴンパピー	P.247
バクバク	P.248

ギロチンを通過したら押し負けないように

さそりアンの弓や槍による攻撃を受け続けると、かなりのダメージとなるので、遠距離からキャノギャバンのレーザー砲を使い、優先的に倒していこう。ギロチンは、クエスト「不屈の邪悪」の2Fと同様の手順で攻略。パタポンズ1体を犠牲にして進むのもOKだ。ギロチンを通過すると、バクバクやドラゴンなどが立ちふさがり、なかなか進軍できない。頻繁に刃の下まで押し戻されてしまうので、セットスキルのドシリッタンとフトッチョンをセットし、ノックバックに対する耐性をアップさせておこう。


ドラゴンパピーの炎ブレスには、威力が高いものと低いものの2種類がある。


バクバクの衝撃波を受けると、一気に後退させられてしまうので危険だ。

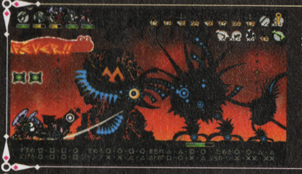


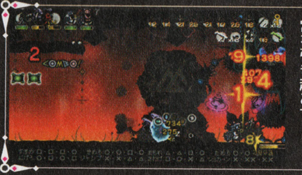
ギロチンの奥に潜むもの〔3F〕

出現敵	
ズッタンカーメン	P.253

敵が踊り出したら素早く攻撃をヒットさせよう

ズッタンカーメンはデッタンカーメンの強化タイプで、強力な攻撃が追加されている。獣型のときに、口を開けた状態でアゴを引くと、大きな口でパタポンズを飲み込んでくる。無防備の状態で攻撃を受けると、はたポン以外のすべてのメンバーが即死となってしまう。また、人間型に変身して踊り始めると、上空から状態異常効果のある岩を振らせてくる。ズッタンカーメンを眠らせてからダメージを与えるまで攻撃が続くので、予備動作中にできるだけ近づき、スキを見てジャムッシュの音玉を当よう。


飲み込み攻撃は、「ジャンプ」か「にげろ」のコマンドで確実に回避できる。


岩にぶつかると、氷結のほか、眠り、毒などの複数の状態異常を引き起こす。



不屈の魔塊

裏仮面の大悪魔ズッタンカーメン〔1F〕

フリー

開放条件	「ギロチンの奥に潜むもの」をクリア
推奨レベル	Lv25以上
クリア報酬	?

出現敵	
さそりアン	P.246
サラマンダー	P.246
バルバク	P.248
フェンリル	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	ウッホロック
トン	カノッサルタン
チン	ガーディラ
カン	ジャムッシュ

氷結にして押し戻す バルバクの衝撃波に要注意

ギロチンの先にある岩の破壊に手こずると、後衛メンバーに刃が落下する危険性が高まる。タメ攻撃でウッホロックのヴォケルノンを発動し、一気に焼き尽くそう。進軍しギロチンを抜け出したら前方を注視。この位置でバルバクの衝撃波を受けてしまうと、氷結状態されそのまま刃の下に押し戻される場合がある。タイマーの残り時間が少ない場合は特に気をつけ、お腹を上げたら必ずジャンプを。



裏仮面の大悪魔ズッタンカーメン〔2F〕

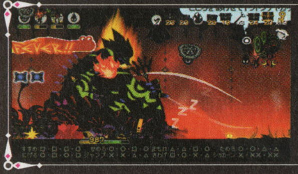
出現敵	
さそりアン	P.246
ドラゴン	P.247
ドラゴンパピー	P.247
バクバク	P.248

状態異常を上手に活用し 猛攻をしのごう

2Fのギロチンをよりスムーズに通過するには、ギロチンの手前まで進んできた敵を、大盾を装備したガーディラのタメ攻撃でノックバックさせ、刃が落下した直後に一気に進軍していけばよい。その後は、敵の集中砲火を浴びることになるが、特にバクバクの衝撃波とドラゴンパピーのノックバックには気をつけること。せっかくギロチンを通過しても、逆戻りしてしまったら元も子もない。ジャムッシュに猛毒の連笛を装備し、眠り状態にするなど、状態異常をうまく活用し猛攻をしのごう。



ドラゴンパピーの尻尾にぶつかってしまうと、後方までノックバックさせられる。

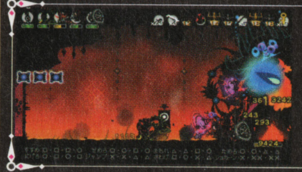


バクバクの衝撃波は、肉を食べ終わっていなくても発動してくるので注意しよう。

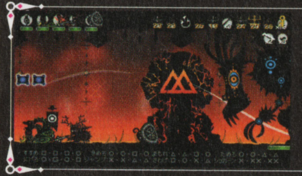


裏仮面の大悪魔ズッタンカーメン〔3F〕

出現敵	
ズッタンカーメン	P.253



ズッタンカーメンの踊りを眠りで止めると、目覚めるまでは岩が降らない。



出現時はダメージを与えるまで動き出さないので、とりあえず眠らせてしまおう。

音玉と攻撃魔法で 状態異常を引き起こそう

ズッタンカーメンは、獣型のときに複数のパタポンズを即死させる攻撃パターンを持っており、かなりの強敵。前後に大きく移動することもなく、戦闘が始まるとスキを見せる瞬間も少ない。ただし、状態異常への耐性は低く、眠りや毒状態を引き起こしやすいので、ジャムッシュの音玉を活用していこう。また、ヒーローにはウッホロックを選び、ヤメテオンを発動して火球を直撃させると効果的。セットスキルのホノオマスターやダイチャッカなどを組み合わせれば、着火によるダメージも期待できる。



怠惰の上層

【マル専】魔神フォルド〔4F〕

マル専

開放条件	「ギロチンの奥に潜むもの」をクリア
推奨レベル	Lv25以上
クリア報酬	?

出現敵	
サラマンダー	P.246
デスデス	P.247
バクバク	P.248
バルバク	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
ヒーロー	ピョコライダ
ヒーロー	ウッホロック
ヒーロー	ピングレック

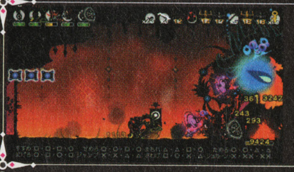
タイマーの時間がさらに短く 刃の下を一気に進軍しよう

4Fには不屈の魔塊と同様、タイマー式のギロチンが配置されている。刃が落下してくるまでの時間は最短で10秒となるので、短時間で通過しなければならない。セットスキルのパタナップをセットし、フィーバー中の進軍速度を上げておこう。4つ目のギロチンの先には、バルバクとバクバクが一緒に出現。衝撃波により刃の下まで押し戻されるケースが増えてしまうので、「ジャンプ」で必ず避けよう。

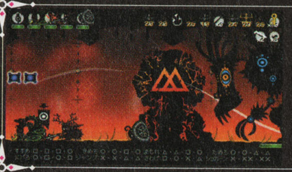


裏仮面の大悪魔ズッタンカーメン〔3F〕

出現敵	
ズッタンカーメン	P.253



ズッタンカーメンの踊りを眠りで止めると、目覚めるまでは岩が降らない。



出現時はダメージを与えるまで動き出さないので、とりあえず眠らせてしまおう。

音玉と攻撃魔法で状態異常を引き起こそう

ズッタンカーメンは、獣型のときに複数のパタポンズを即死させる攻撃パターンを持っており、かなりの強敵。前後に大きく移動することもなく、戦闘が始まるとスキを見せる瞬間も少ない。ただし、状態異常への耐性は低く、眠りや毒状態を引き起こしやすいので、ジャムッシュの音玉を活用していこう。また、ヒーローにはウッホロックを選び、ヤメテオンを発動して火球を直撃させると効果的。セットスキルのホノオマスターやダイチャッカなどを組み合わせれば、着火によるダメージも期待できる。



怠惰の上層

【マル専】魔神フォルド〔4F〕

マル専

開放条件	「ギロチンの奥に潜むもの」をクリア
推奨レベル	Lv25以上
クリア報酬	?

出現敵	
サラマンダー	P.246
デスデス	P.247
バクバク	P.248
バルバク	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
ヒーロー	ピョコライダ
ヒーロー	ウッホロック
ヒーロー	ピングレック

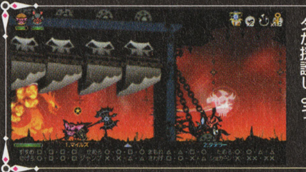
タイマーの時間がさらに短く刃の下を一気に進軍しよう

4Fには不屈の魔塊と同様、タイマー式のギロチンが配置されている。刃が落下してくるまでの時間は最短で10秒となるので、短時間で通過しなければならない。セットスキルのパタナップをセットし、フィーバー中の進軍速度を上げておこう。4つ目のギロチンの先には、バルバクとバクバクが一緒に出現。衝撃波により刃の下まで押し戻されるケースが増えてしまうので、「ジャンプ」で必ず避けよう。



【マル専】魔神フォルド〔5F〕

出現敵	
サラマンダー	P.246
ドラゴン	P.247
バクバク	P.248
バルバク	P.248



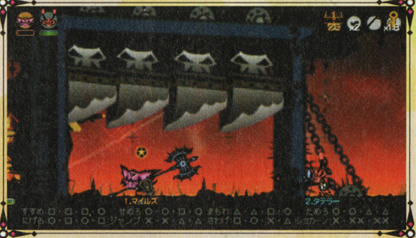
トンデンガを先にギロチンに突入させ、後方からピョコライダが援護しよう。



バルバクとバクバクが出現。スイッチを踏んでいる間に衝撃波を受けると危険。

ギロチンの刃に苦戦必至 最低でも3人で挑戦しよう

5Fに設置されているギロチンの仕掛けは少し複雑。3つあるスイッチのうち、真ん中のものを踏むと刃が落下するが、前後どちらかのスイッチを踏んでいる間は作動しない。前と後ろのスイッチを順番に踏み、その間にほかのメンバーを通過させればいい。ただし、ギロチンの先には4種類の敵が集結しており、進軍を邪魔してくる。刃の下を通過するトンデンガを、ピョコライダのミラージョンで援護するといいだろう。ただし、2人でのプレイではかなり厳しいので、最低でも3人でチャレンジしよう。

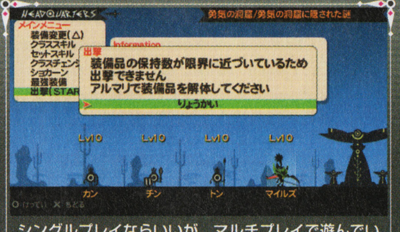


シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

所持できる装備品の上限に注意

本作では装備品の所持数に上限が設けられており、一時的にでも上限を超えることはできない。所持できる上限はカテゴリや武器、防具を問わず、すべて合わせて834個までだ。ゲームを開始してしばらくは気にしなくても問題はないが、装備品の所持数によってはクエストに出撃できなくなってしまうため、上限が近づいてきている状態でクエストに行くときは注意が必要になってくる。

クエストで入手できる宝箱の上限は10個なため、入手できる装備品もMAXで10個だ。これをもとに、所持上限まで10以上の空きがないときはクエスト出撃画面にメッセージが表示される。アルマリで装備品を解体して十分な空きを確保するまでは出撃できないので、日頃から所持数の管理をしておこう。なお、現在の装備品所持数はアルマリで武器か防具のアイテム一覧を見ているとき、右上に表示される。こまめに確認しておこう。



シングルプレイならいいが、マルチプレイで遊んでいるときに出撃できない事態はできるだけ避けたい。



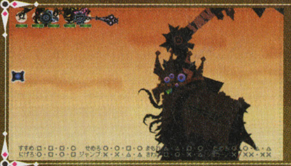
アルマリの右上に「現在の所持数／所持上限数」が表示される。装備品が多くなってきたらチェックだ。

寛大の邪悪

ダンジョンに仕掛けられた鎌は脅威。一定の法則を見つけ出し、安全地帯へ逃げ込もう。多彩な攻撃を繰り出すラスボスは、行動パターンを把握し、個別に対処しよう。

◎ 安全地帯を見つけ慎重に進軍

ダンジョンには鎌が設置されており、進軍するのも困難。刃がぶつからない安全地帯を見つけ出し、慎重に進んでいこう。出現敵には宝箱を持ちながら飛び回るガーゴイルとガーゴルドが追加。パタポンズに呪いをかけ、いろいろな状態異常を引き起こしてくるので、早めに倒してしまいたい。本作のラスボス、アーク＝パンダラは箱形、人型の姿を変えるほか、パタポンズを邪心エリアに引きずり込む。それぞれの行動パターンをよく観察することが大切だ。クエストが進むにつれ、大量の敵が群をなし出現してくるので、心してチャレンジしよう。



すこポンクエストに出現するギガンテキングは、体が巨大すぎて画面内に収まりきらない。



ラスボスのアーク＝パンダラの攻撃パターンは豊富。姿を変化させつつ、強力技を繰り出す。

DARK HERO やきもちコイール

寛大の邪悪に支配されているダークヒーロー。おネエ口調で話し妖しさをかもし出しているが、実はダークヒーローのトップに立つ存在。仲間からは怖がられつつも尊敬されており、コイールが現われるとその場の空気が一変して引き締まる。策略家のソナッチとは父と子の関係で、ヒーローを倒すための戦術は主にこの2人で考えているといってよい。

寛大の邪悪出現クエスト	
大砲好き♥コイールの陣	P.162
ダークヒーロー最終防衛戦	P.164
ヒーローとしての本能	P.165



コイールが登場したことで、仲間が畏縮している。



話し方に似合わず、発されるのは冷徹な言葉だ。

○ うらやむ視線のサバンナ

がっつきビークス 宿命の対決

ストーリー

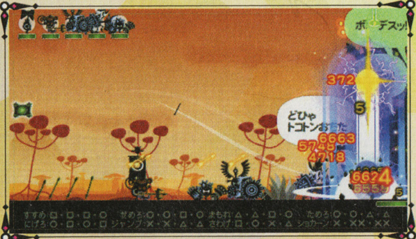
開放条件	「不屈の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv25
クリア報酬	鉄の宝箱Lv25

出現敵	
ダークドラゴン	P.247
ヌッコロバス	P.248
ほねデス	P.249
ビークス	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	チャリバッサ
チン	デストロボ
カン	ウッホロック

稲妻を頭上に落としながら後方へ追いつめよう

ビークスが飼い慣らすダークドラゴンは、毒効果のあるブレスで攻撃してくる。長期間ブレスを吐き続ける場合もあるので、頭を上げたあとはタメ防御でしのごう。炎属性の攻撃に弱いが、ほねデスや草むらに着火し面倒なので、ウッホロックのピカゴロリンクルで稲妻を発生し、徐々に体力を削っていくのがオススメだ。ある程度ダメージを与えると後退していくので、進軍し追いかけよう。



○ うらやむ視線のサバンナ

大砲好き♥コイールの陣

ストーリー

開放条件	「がっつきビークス 宿命の対決」をクリア
推奨レベル	Lv26
クリア報酬	鉄の宝箱Lv26

出現敵	
スノーサラマンダー	P.246
ほねデス	P.249
カラパシ	P.249
コイール	P.250
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	デストロボ
トン	カノッサルタン
チン	ミャムサー
カン	キャノギャバン

援軍にきた戦車と力を合わせ砲台や砦を破壊しよう

クエストが始まると、すぐに後方からズガガングが援軍に駆けつける。氷結効果を持ったビームを発射し、ギミックの破壊にも威力を発揮するが、パタポンズのリズムコマンドには連動しない。できるだけズガガングの後ろの位置をキープし、盾代わりに利用するとよい。なお、前クエストクリア後に「すまん…オレは何も覚えていない…」を選択していると、一度敗戦したあとからでないと出現しない。



○ うらやむ視線のサバンナ

宝箱を奪ってガーゴイル❤

フリー

開放条件	「がっつきピークス 宿命の対決」をクリア
推奨レベル	Lv25
クリア報酬	鉄の宝箱Lv25

出現敵	
ガーゴイル	P.245
ガーゴルド	P.245
デス・トレント	P.247
デスデス	P.247
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	ピョコライダ
トン	ウォーヤリ
チン	タテラーゼ
カン	ジャムッシュ

刺突系の武器を使って宝箱を回収しよう

ガーゴイルに攻撃を加える際、所持している宝箱にダメージを与えてしまうことがある。特に、打撃攻撃だと破壊してしまう可能性が高いので、刺突系の武器で一気に仕留めると回収しやすい。また、ガーゴイルが紫の渦巻きを発生させると、前方のパタポンズが呪いにかかってしまい、さまざま状態異常を引き起こす。倒すか宝箱を破壊し逃げ出すまで効果が続くので、呪われたら宝箱はあきらめよう。



○ うらやむ視線のサバンナ

絶壁への道の ほねデス軍団

フリー

開放条件	「大砲好き♥コイールの陣」をクリア
推奨レベル	Lv27
クリア報酬	鉄の宝箱Lv27

出現敵	
ガーゴイル（クリア前）	P.245
さそりアン（クリア後）	P.246
デスデス（クリア後）	P.247
バルバク	P.248
ほねデス	P.249

オススメクラス	
ヒーロー	ユミヤッチャ
トン	キバッダ
チン	バウムンク
カン	ワンダバラッパ

ユミヤッチャのヒーロー技で炎の矢を降らそう

ガーゴイルはクリアまえにのみ出現するが、ユミヤッチャのヒーロー技、メテオアローを発動させ、上空から大量の矢を降らせると、宝箱を回収しやすい。武器には着火発生率をアップさせる、もえる弓などを選んでおけば、終盤に出現するバルバクやデスデスに苦戦することなく、短時間でクリアすることができる。ただし、辺り一面が火の海となるので、炎や着火の耐性は必ず上げておこう。



○ うらやむ視線のサバンナ

巨人の王ギガンテキング

すごポン

開放条件	ランダム
推奨レベル	Lv?
クリア報酬	?

出現敵	
ギガンテキング	P.251

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	ミャムサー
カン	ジャムッシュ

高い防御力を誇る巨人 毒と眠りは効果あり

いかれる巨人の原野に出現したギガンテスの強化タイプのギガンテキング。特に防御力が格段にアップしており、なかなか体力を削ることができず苦戦する。毒と眠りの状態異常は効果があるので、ジャムッシュの音玉を利用し、トンデンガのタメ攻撃とうまく組み合わせていこう。踏みつけ以外の攻撃は回避しづらいので防御で。セットスキルのモンスキラーを習得しているなら、戦いを多少楽にできる。



○ 寛大なる古戦場

ダークヒーロー最終防衛戦

ストーリー

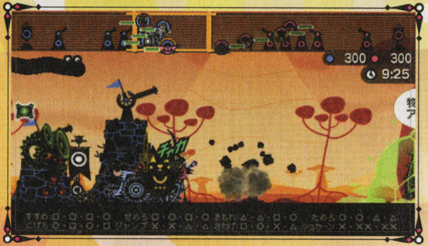
開放条件	「大砲好き♥コイールの陣」をクリア
推奨レベル	Lv27
クリア報酬	金の宝箱Lv27

出現敵	
カラバシ	P.249
コイール	P.250
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	ミャムサー
カン	ジャムッシュ

4つの砦を占領し 敵を待ちかまえよう

まずは自陣の近くにある4つの砦を占領し、この場所で待機。ダークヒーローが近づいてきたら、砲台の援護を受けながら攻撃を開始しよう。ダークヒーローはリボーンすると本陣から再スタートとなるので、その間にできるだけ進軍し、敵の砲台の手前まで進んだらショカーンを発動するといい。途中、紫の薬が何度も出現するので、防御よりも攻撃メインで。毒と眠りの状態異常も効果的だ。



寛大なる古戦場

ヒーローとしての本能

フリー

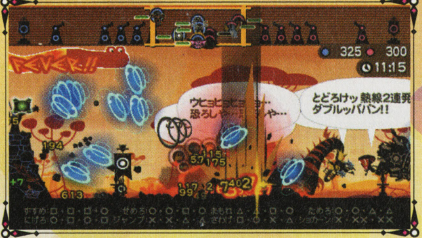
開放条件	「ダークヒーロー最終防衛戦」をクリア
推奨レベル	Lv29
クリア報酬	鉄の宝箱Lv29

出現敵	
カラパシ	P.249
コイール	P.250
ソナッチ	P.250
バズズー	P.250

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	ミャムサー
カン	ウッホロック

邪魔なカラパシとバズズーをタメ攻撃でなぎ倒そう

防御力の高いカラパシとバズズーを倒し、リボーンするまでに、いかに敵陣近くまで攻め込めるかが重要。2体が前線に張りついてきたら、タメ攻撃を使って、トンデンガの地震とウッホロックのヴォケルノンをダブルで発動。敵が後退したらすかさず進軍し、間合いを詰めてから再度タメ攻撃を仕掛けよう。ソナッチやコイールを相手にするときは、通常攻撃で手数を増やしていくほうが効果的だ。



寛大なる墓所

寛大の邪悪〔B1〕

ストーリー

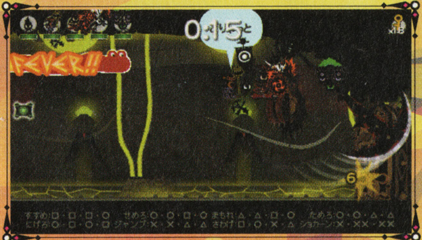
開放条件	「ダークヒーロー最終防衛戦」をクリア
推奨レベル	Lv27以上
クリア報酬	?

出現敵	
ガーゴイル	P.245
サラマンダー	P.246
スノーサラマンダー	P.246

オススメクラス	
ヒーロー	キバッダ
トン	カノッサルタン
チン	バウムンク
カン	ウッホロック

半円の中央で「ジャンプ」し迫りくる鎌から逃れよう

天井部に設置された鎌が、16秒ごとに振り下ろされる。鎌は半円を描きながら動くので、円の中央あたりでジャンプすれば避けられる。タイマーが残り3秒になった時点でコマンドを入力すれば、タイミングが合うはずだ。また、2つの鎌の間は安全地帯となるので、時間に余裕がある場合はここに逃げ込もう。なお、扉の手前にあるスイッチはワナなので、レバーには決して触れないこと。



寛大の邪悪〔B2〕

出現敵	
ガーゴイル	P.245
ダークドラゴン	P.247
デスデス	P.247
ヌッコロバス	P.248
バルバク	P.248



ガーゴイルの呪いにより憑依した悪魔は、次々と呪う相手を乗り換えていく。



ダークドラゴンには、着火はもちろん、毒や眠りの状態異常も効果が高い。

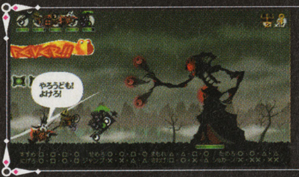
ダークドラゴンのブレスは巨大岩を設置してガード

1つ目の扉のレバーを押し上げると、同時に鎌が振り下ろされる。後衛が取り残されないように急いで通過し、上空にある紫の薬を回収しよう。その後、デスデス、バルバク、ガーゴイルの3種類の敵が出現するが、深追いは禁物。扉付近に1体ずつ誘き出し、順番に倒していくこと。次の扉の先には強敵ダークドラゴンが出現する。毒の効果を持つ息の長いブレスは、完全に回避することは不可能。バウムンクに設置させた巨大岩でガードしつつ、キバッダなど突進タイプのヒーロー技をヒットさせていこう。



寛大の邪悪〔B3〕

出現敵	
アーク=パンダラ	P.251



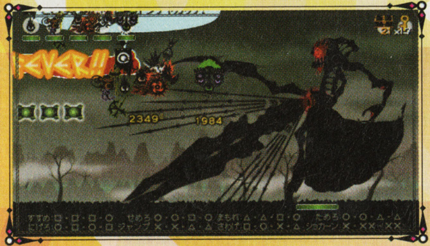
腕をクロスさせ左手を突き出すと、さまざまな状態異常効果を持つ目玉を召喚。



地中からモンスターが姿を現したら、真上まで移動して「ジャンプ」で避けよう。

ラスボスにふさわしい多彩な攻撃パターン

本作のラスボス、アーク=パンダラの攻撃パターンは多彩。人型のときは、目玉の召喚、巨大な剣による突き刺し攻撃、地中から呼び出したモンスターによる噛みつき攻撃を繰り出し、箱形時は、氷結、眠り・毒の効果のある3種類のガスを吐いてくる。さらに、箱形にダメージを与えると、パタポンズを邪心エリアに引きずり込んでしまう。画面右端にいる箱形本体に攻撃をヒットさせれば、元の世界に戻ることができる。ただし、邪心エリアでショカーンを発動することはできないので注意しよう。



○ 寛大なる墓所

滅びない邪悪ともうひとつの箱〔B1〕

フリー

開放条件	「寛大の邪悪」をクリア
推奨レベル	Lv29以上
クリア報酬	?

出現敵	
ガーゴイル	P.245
サラマンダー	P.246
スノーサラマンダー	P.246
デスデス	P.247

オススメクラス	
ヒーロー	トンデンガ
トン	カノッサルタン
チン	ミャムサー
カン	ジャムッシュ

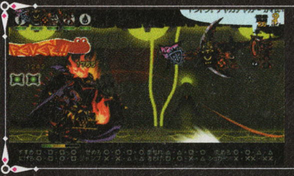
安全地帯を拠点に攻撃を加えていこう

むやみに進軍すると、デスデスにより押し戻され、鎌の餌食になる危険性が高いので、必ず半円の中央か安全地帯で一度立ち止まり、ここから攻撃を加えていくように。鎌を避けるときは、ばらけてしまったパタポンズを密集させせからジャンプすることも忘れずに。デスデスには眠り効果が効かないため、動きをストップさせせるのは難しい。よろめき発生率をアップさせ、攻撃をくい止めよう。

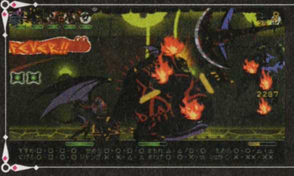


滅びない邪悪ともうひとつの箱〔B2〕

出現敵	
ガーゴイル	P.245
ダークドラゴン	P.247
デスデス	P.247
ヌッコロバス	P.248
バルバク	P.248



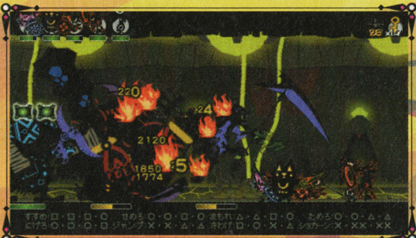
バルバクの衝撃波と串刺し攻撃は、どちらも「ジャンプ」で簡単に回避できる。



ガーゴイルは近づくまで動き出さないので、ほかの敵を倒してから宝箱を回収。

デスデスに着火し敵全体に炎を燃え移そう

B2にもデスデスが出現し、進軍の邪魔をしてくるが、前後に大きく移動する特性を逆に利用しよう。近づいてきたデスデスに草から着火させ、後方にいるダークドラゴンやヌッコロバスに炎を燃え移してしまえば、戦いがかなり楽になる。デスデスにとどめを刺さず、何度も前後を往復させ、出現敵すべてを巻き込ませるのがポイント。その後は防御中心の戦術に切り替え、自爆するまで待てばOKだ。また、セットスキルの無双のキバを習得しているなら、空中の敵に対して効果大なのでセットしておこう。

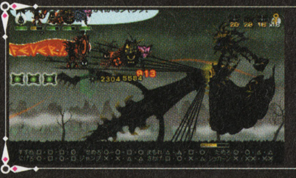


滅びない邪悪ともうひとつの箱〔B3〕

出現敵	
ダーク＝ポンドラ	P.253



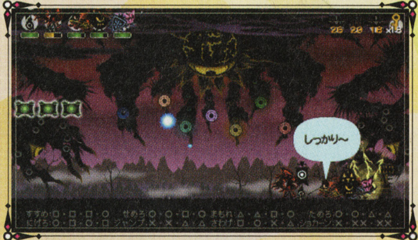
箱形のブレスは、紫の煙を放つと毒、音符を放つと眠り、白く光ると氷結となる。



空中に浮かび両手を見つめると、体から巨大な剣を出現して斬りつけてくる。

危険な邪心エリアから急いで抜け出そう

ダーク＝ポンドラの攻撃パターンはアーク＝パンダラと同じ。人型時、箱形時ともに攻撃回避は難しいので、予備動作のあとは防御メインで。邪心エリアでは、上空の触手が放つ電流に注意しながら右端まで進軍し、箱形本体にダメージを与え脱出しよう。進軍に手間取ると、触手全体で押しつぶしてくるので、できるだけ急ぐこと。ほかのモンスター同様、ダーク＝ポンドラも着火の状態異常に弱い。炎属性の武器をメインに装備させ、クリティカル発生率も上げておけば、クリアはさほど難しくない。



○ 嫉妬の下層

【マル専】暗黒竜リベラ〔B4〕

マル専

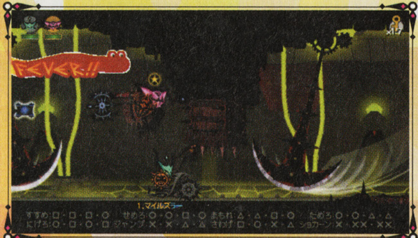
開放条件	「寛大の邪悪」か「滅びない邪悪ともうひとつの箱」クリア後「このまま静かに死にたい」を選択
推奨レベル	Lv26以上
クリア報酬	?

出現敵	
ガーゴイル	P.245
サラマンダー	P.246
スノーサラマンダー	P.246
デスデス	P.247
バルバク	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	チャリバッサ
ヒーロー	トンデンガ
ヒーロー	ウッホロック
ヒーロー	ピングレック

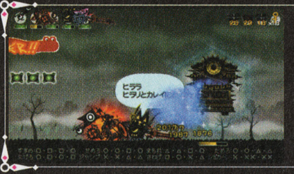
体力勝負のダンジョンメンバー選びは慎重に

B4にはレバー式の扉が3つ設置されており、扉が開くと同時に鎌が振り下ろされる。いずれもレバーを押し上げている間か、先にあるスイッチを踏んでいる間のみ開くことができる。ジャンプしたパタポンズには必ず刃が当たってしまううえ、かなりの体力が削られ、即死の可能性もある。体力重視のダンジョンとなるので、クラス選びを慎重に行うとともに、防具やセットスキルも工夫しよう。

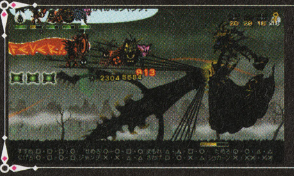


滅びない邪悪ともうひとつの箱〔B3〕

出現敵	
ダーク=ポンドラ	P.253



箱形のブレスは、紫の煙を放つと毒、音符を放つと眠り、白く光ると氷結となる。



空中に浮かび両手を見つめると、体から巨大な剣を出現して斬りつけてくる。

危険な邪心エリアから急いで抜け出そう

ダーク=ポンドラの攻撃パターンはアーク=パンダラと同じ。人型時、箱形時ともに攻撃回避は難しいので、予備動作のあとは防御メインで。邪心エリアでは、上空の触手が放つ電流に注意しながら右端まで進軍し、箱形本体にダメージを与え脱出しよう。進軍に手間取ると、触手全体で押しつぶしてくるので、できるだけ急ぐこと。ほかのモンスター同様、ダーク=ポンドラも着火の状態異常に弱い。炎属性の武器をメインに装備させ、クリティカル発生率も上げておけば、クリアはさほど難しくない。



嫉妬の下層

【マル専】暗黒竜リベラ〔B4〕

マル専

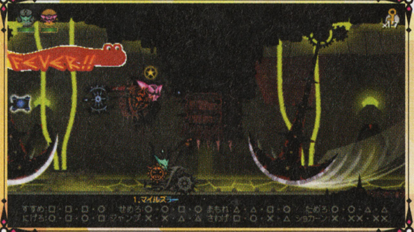
開放条件	「寛大の邪悪」か「滅びない邪悪ともうひとつの箱」クリア後「このまま静かに死にたい」を選択
推奨レベル	Lv26以上
クリア報酬	?

出現敵	
ガーゴイル	P.245
サラマンダー	P.246
スノーサラマンダー	P.246
デスデス	P.247
バルバク	P.248

オススメクラス	
ヒーロー	チャリバッサ
ヒーロー	トンデンガ
ヒーロー	ウッホロック
ヒーロー	ピングレック

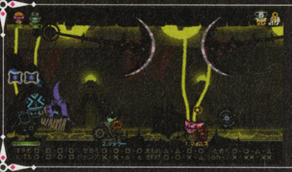
体力勝負のダンジョン メンバー選びは慎重に

B4にはレバー式の扉が3つ設置されており、扉が開くと同時に鎌が振り下ろされる。いずれもレバーを押し上げている間か、先にあるスイッチを踏んでいる間のみ開くことができる。ジャンプしたパタポンズには必ず刃が当たってしまううえ、かなりの体力が削られ、即死の可能性もある。体力重視のダンジョンとなるので、クラス選びを慎重に行うとともに、防具やセットスキルも工夫しよう。



【マル専】暗黒竜リベラ〔B5〕

出現敵	
ガーゴルド	P.245
ゴーレム	P.246
ダークドラゴン	P.247
ヌッコロバス	P.248
バルバク	P.248



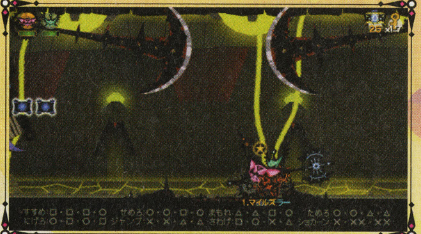
スイッチの上に位置していると、ヌッコロバスが投げる岩が直撃するので注意。



ダークドラゴンによる毒ブレスに注意しながら、できるだけ多くの攻撃をヒット。

スイッチを踏み鎌をストップ 敵の猛チャージを耐え抜こう

B5には猛スピードで振り下ろされる鎌が設置されており、先にあるスイッチを踏んでいる間だけ、動きを止められる。まずは、体力の高いトンデンガが、ダメージ覚悟で刃の中に進軍していこう。スイッチの上は、ゴーレムの叩きつけ攻撃の死角となるので、遠距離攻撃が得意なウッホロックや、回復役のピングレックは、ここの位置をキープしながら戦うといい。ダークドラゴンを含めた5種類の敵が所狭しとひしめき合い、猛攻撃を仕掛けてくるので、メンバーみんなで力を合わせ応戦しよう。



シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

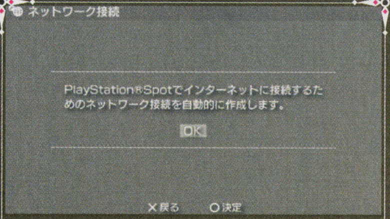
まだまだ遊べるダウンロードクエスト

本作は、収録されている88個のクエストをクリアすれば終わりというわけではない。チームのマークやカードを集めるコレクション要素や、チーム目標の全達成を目指すチャレンジ要素などが豊富で、遊び方は尽きない。また、PlayStation Networkで配信される追加のクエストをダウンロードすると、今まで出会わなかったような強敵に挑戦できる。

ダウンロードクエストはマルチ専用クエストをはじめ、『パタポン3』のセカイ観を補足する外伝的なもの、新たなボスに戦いを挑むボス単体戦など、種類も様々だ。基本的にはマルチプレイを前提とした難しさを誇っているが、マルチ専用クエストを含め、シングルプレイでの挑戦も可能で、手塩にかけて育てたヒーローの実力を試すには恰好の場となっている。次々と配信されていくクエストをダウンロードして、1人で強さを追求したり、仲間と協力して気楽に遊んでみよう。



ワールドマップに出たら、パタポン訓練場の右隣にあるダウンロードクエスト用のマップを選択しよう。



自宅にネットワーク環境がなくても、PlayStation Spotに行けば、無料でネットワークに接続できる。

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

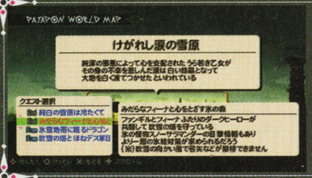
選択によって変化するストーリー

●フィーナを邪悪による支配から解き放て

ダークヒーローのフィーナはヒーローに助言をするようになり、結果悲しい運命を辿ることになる。しかし、プレイヤーの選択によってはフィーナの運命を変えることが可能だ。彼女を助けるための道順は下の表の通りで、『パタポン2ドンチャカ♪』のクリアデータを引き継いだ場合は「不屈の邪悪」で選択肢を間違えなければ問題ない。それ以外の場合は、「みだらなフィーナと心をとざす氷の森」で正しい選択をしたのち、「がっつきビークスとタヒタヒ樹海の死闘」か「灼熱の砂漠に天の恵みなし」で正解を選べば「不屈の邪悪」で正しい選択肢が表示される。



自らを危険にさらしてまで進軍するためのヒントを教えてくれる。



マルチプレイで対象のクエストに挑戦して選択した場合もOKだ。

●フィーナ救出の条件と流れ

『パタポン2ドンチャカ♪』のクリアデータを引き継いでゲームを開始。 → (下の「けがれし涙の雪原」へ)

けがれし涙の雪原
「みだらなフィーナと心をとざす氷の森」
クリア後の選択肢で「フィーナのこと」を選ぶ。

↓

よくばり仮面のジャングル
「がっつきビークスとタヒタヒ樹海の死闘」
クリア後の選択肢で「フィーナはどこだ?」を選ぶ。

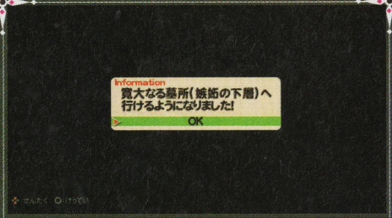
そこなし胃袋の砂漠
「灼熱の砂漠に天の恵みなし」
クリア後の選択肢で「頼む…心の準備をさせてくれ…」を選ぶ。

↓

けがれし涙の雪原
「みだらなフィーナと心をとざす氷の森」
クリア後に「無事だったのか…フィーナ」を選択。 → 「無事だったのか…フィーナ」を選んだあとに、「そうか…あなたは…」を選択。 → 「そうか…あなたは…」を選んだあとに、「有無を言わさず抱きしめる」を選択。

●エンディング後のお楽しみは3種類！？

クエストの「寛大の邪悪」クリア後に出現する3つの選択肢によって、その後に開放される要素や状況が変化する。「オレを生き返らせてくれ！」を選んだ場合はダークヒーローモードで遊べるようになり、「このまま静かに死にたい」を選んだ場合はマップの嫉妬の下層が開放され、「オレの魂を捧げパタポン族を…」を選んだ場合はメデンとパタポン族にかけられた石の呪いが解ける。また、「滅びない邪悪ともうひとつの箱」をクリアすることで選択肢は再度選択可能だ。



「このまま静かに死にたい」を選択したときチームランクがトリオリーグ以上なら、嫉妬の下層の開放以外に、シルバーほしポンのショップにBGMが並ぶ。

チャカの章
データ解析

武器

ここでは、装備することで主にユニットの攻撃力、状態異常発生率、攻撃時ダメージ補正率に影響する武器に関するデータをまとめた。

鍛えることで能力が上昇

武器はヒーローやパタポンズに装備させることで、主に攻撃に関係するステータスに変化をもたらす。全部で25のカテゴリがあり、そのうち爪と鎌はダークヒーロー専用の武器だ。レア度が極限の武器はアルマリで解体できず、1つのセーブデータで1つしか手に入らない仕様になっている。なお、記載している各武器の性能はLvが0のときのものであり、カジヤンで鍛えることで攻撃系パラメータが上昇する。また、Lvが上がると新たな効果が付くものもある。



カジヤンで武器を鍛えると、どの値がどれくらい上昇したか表示される。なお、この値は強化前にはわからない。

●武器データの見方

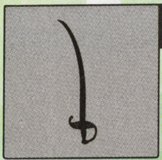


❶	○ 竜剣ドリグレア ❷	レア度	ユニーク ❸	体力	0 ❹
		攻撃力	❺ 64-128	攻撃種別	❻ 斬撃
	パラメータ：ノックバック力：6 ❼	状態異常：クリティカル発生率：45%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：40%、着火発生率：35% ❽		ダメージ補正率：対ドラゴン：250% ❾	

❶**グラフィック**：武器のグラフィック。カジヤンで鍛えることで見た目が変化するものに関しては、最終段階のグラフィックを掲載。
❷**名称**：武器の名前。
❸**レア度**：武器のレア度。その武器のレア度が支給品、魔法、ユニーク、スーパーユニーク、極限のどれであるかを記載。
❹**体力**：武器を装備したときの体力の上昇値。
❺**攻撃力**：武器を装備したときの最小攻撃力、最大攻撃力の上昇値。
❻**攻撃種別**：武器を装備して攻撃した場合の攻撃種別。複数の攻撃種別を有するものもある。
❼**パラメータ**：武器を装備したときのパラメータに関する項目の変化。
❽**状態異常**：武器を装備したときの状態異常発生率、状態異常抵抗率に関する項目の変化。
❾**ダメージ補正率**：武器を装備したときの攻撃時ダメージ補正率、守備時ダメージ補正率に関する項目の変化。

剣

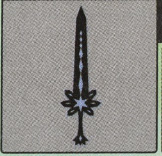
装備可能クラス
タテラーゼ、トンデンガ、ガーディラ



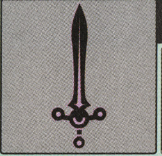
○ 剣	レア度	支給品	体力	0
	攻撃力	24-48	攻撃種別	斬撃
パラメータ	ノックバック力：6			
状態異常	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：35%			
ダメージ補正率	—			



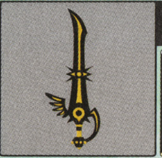
○ もえる剣	レア度	魔法	体力	0
	攻撃力	24-48	攻撃種別	斬撃、炎
パラメータ	ノックバック力：6			
状態異常	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：35%、着火発生率：45%			
ダメージ補正率	—			



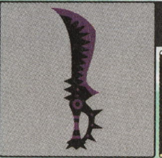
○ こおる剣	レア度	魔法	体力	0
	攻撃力	24-48	攻撃種別	斬撃、氷
パラメータ	ノックバック力：6			
状態異常	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：35%、氷結発生率：45%			
ダメージ補正率	—			



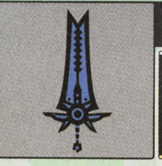
○ ねむる剣	レア度	魔法	体力	0
	攻撃力	24-48	攻撃種別	斬撃
パラメータ	ノックバック力：6			
状態異常	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：35%、眠り発生率：45%			
ダメージ補正率	—			



○ 聖剣フランギル	レア度	ユニーク	体力	20
	攻撃力	48-96	攻撃種別	斬撃
パラメータ	ノックバック力：6、盾回避低下率：5%			
状態異常	クリティカル発生率：40%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：40%			
ダメージ補正率	対デーモン：150%、対アンデッド：150%、対闇：50%			



○ 竜剣ドリグレア	レア度	ユニーク	体力	0
	攻撃力	64-128	攻撃種別	斬撃
パラメータ	ノックバック力：6			
状態異常	クリティカル発生率：45%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：40%、着火発生率：35%			
ダメージ補正率	対ドラゴン：250%			



○ 護剣フェンダス	レア度	スーパーユニーク	体力	100
	攻撃力	80-100	攻撃種別	斬撃
パラメータ	防御力：25、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.95、攻撃速度（秒）：1.25、ノックバック力：6、重量：2			
状態異常	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：35%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%			
ダメージ補正率	対炎：90%、対氷：90%、対雷：90%、対毒：90%、対音：90%、対光：90%、対闇：90%			



○ 才剣カストリム

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
スーパーユニーク	0	50-123	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.6、ノックバック力：6、盾回避低下率：5%	クリティカル発生率：55%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：35%	—



○ 巨剣ブッチャー

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
スーパーユニーク	0	220-320	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.6、ノックバック力：7.5、重量：2	ノックバック発生率：55%、よろめき発生率：65%	—



○ 極限剣英霊たてポン

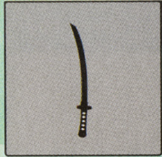
レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
極限	1000	1500-2000	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.5、ノックバック力：6	クリティカル発生率：180%、ノックバック発生率：105%、よろめき発生率：115%	—

刀

装備可能クラス

タテラーゼ、ミャムサー



○ 刀

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
支給品	0	12-24	斬撃

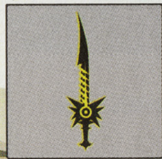
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.6、ノックバック力：3	クリティカル発生率：55%	—



○ 致命の刀

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
魔法	0	12-24	斬撃

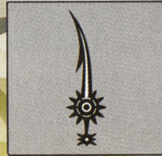
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.6、ノックバック力：3	クリティカル発生率：80%	—



○ 雷光の刀

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
魔法	0	12-24	斬撃、雷

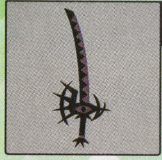
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.6、ノックバック力：3	クリティカル発生率：55%、よろめき発生率：35%、着火発生率：5%	—



○ 名刀ツユギリ

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
ユニーク	0	12-36	斬撃

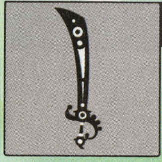
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.3、攻撃速度（秒）：0.4、ノックバック力：3、盾回避低下率：10%	クリティカル発生率：75%	—



○ 妖刀ムラパタ

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
ユニーク	−200	10-70	斬撃、闇

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.5、ノックバック力：3	クリティカル発生率：95%、眠り発生率：20%、毒発生率：20%	—



○ 宝刀アストリア

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
スーパーユニーク	0	40-80	斬撃、光

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.6、ノックバック力：3	クリティカル発生率：85%	対甲殻類：150%、対ドラゴン：150%、対木造：120%、対石造：150%、対金属：200%



○ 極限刀ツキギリ

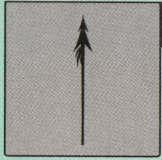
レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
極限	0	400-1000	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.4、ノックバック力：3	クリティカル発生率：250%	—

槍

装備可能クラス

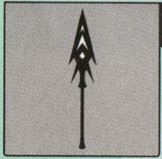
ヤリーダ、キバッダ、パイケロン、ピョコライダ、ウォーヤリ、チャリバッサ、タテラーゼ、フィーナ、バズズー



○ 槍

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
支給品	0	16.5-28.5	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6	クリティカル発生率：20%、ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：20%	—



○ 致命の槍

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
魔法	0	16.5-28.5	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6	クリティカル発生率：45%、ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：20%	—



○ はじく槍

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
魔法	0	16.5-28.5	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6、重量：1	クリティカル発生率：20%、ノックバック発生率：55%、よろめき発生率：20%	—



○ もえる槍

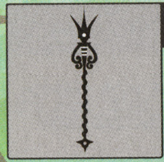
レア度	体力	攻撃力	攻撃種別
魔法	0	16.5-28.5	刺突、炎

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6	クリティカル発生率：20%、ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：20%、着火発生率：20%	—



○ 鬼槍ゲボルングン

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ユニーク	0	8-82	刺突、毒	ノックバック力:6	クリティカル発生率:20%、ノックバック発生率:40%、よろめき発生率:20%、毒発生率:20%	対巨人:180%



○ 夢槍ユンプサー

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ユニーク	0	36-72	刺突	攻撃時移動速度:1.1、攻撃速度(秒):0.9、ノックバック力:6	クリティカル発生率:20%、ノックバック発生率:45%、よろめき発生率:20%、眠り発生率:25%	—



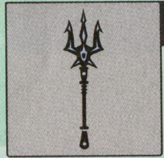
○ 飛槍パルキューラ

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
スーパーユニーク	0	0-114	刺突	攻撃時移動速度:1.2、攻撃速度(秒):0.75、ノックバック力:6、盾回避低下率:5%	クリティカル発生率:55%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:20%	—



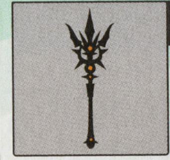
○ ドカクネルの牙

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
スーパーユニーク	0	60-120	刺突	貫通、ノックバック力:6	クリティカル発生率:40%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:20%	対甲殻類:150%、対ドラゴン:150%



○ 三叉槍ポセイポン

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
スーパーユニーク	0	40-170	刺突、氷	ノックバック力:6	クリティカル発生率:45%、ノックバック発生率:35%、よろめき発生率:20%、氷結発生率:25%	—



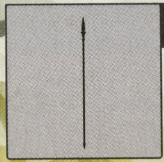
○ 極限槍英霊やりポン

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
極限	0	800-1200	刺突	攻撃速度(秒):0.6、ノックバック力:6	クリティカル発生率:180%、ノックバック発生率:110%、よろめき発生率:100%	—

長槍

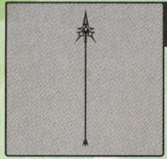
装備可能クラス

ウォーヤリ、フィーナ、バズズー



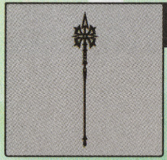
○ 長槍

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
支給品	0	45-90	刺突	ノックバック力:7	ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:30%	—



○ こおる長槍

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
魔法	0	45-90	刺突、氷	ノックバック力:7	ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:30%、氷結発生率:20%	—



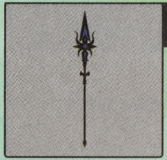
○ よろける長槍

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
魔法	0	45-90	刺突	ノックバック力:7	ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:55%	—



○ 金長槍ゴルドーラ

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ユニーク	0	90-180	刺突、雷	ノックバック力:7	クリティカル発生率:30%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:65%、着火発生率:5%	—



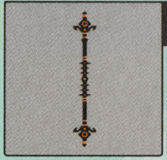
○ 突長槍ハルバドン

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ユニーク	0	120-240	刺突	ノックバック力:7、盾回避低下率:5%	ノックバック発生率:65%、よろめき発生率:30%	—



○ ヤックン丸太

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
スーパーユニーク	0	360-720	打撃	攻撃時移動速度:0.8、フィーバー時移動速度:0.9、攻撃速度(秒):2、ノックバック力:8.5	ノックバック発生率:55%、よろめき発生率:55%	対木造:150%、対石造:150%、対金属:150%



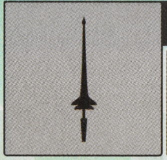
○ 極限長槍ギョイノボー

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
極限	0	6000-8000	刺突	ノックバック力:7	クリティカル発生率:130%、ノックバック発生率:130%、よろめき発生率:130%	—

矛

装備可能クラス

キバッダ、パイケロン、ピョコライダ、ウォーヤリ、チャリバッサ、ガーディラ、フィーナ、バズズー



○ 矛

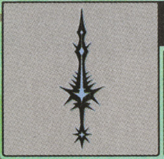
レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
支給品	0	6-52.5	刺突	攻撃時移動速度:1.2、攻撃速度(秒):1.2、ノックバック力:5、盾回避低下率:1%	クリティカル発生率:30%、よろめき発生率:30%	—



もえる矛

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	6-52.5	攻撃種別	刺突、炎

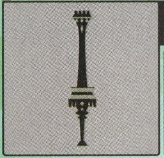
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度(秒)：1.2、ノックバック力：5、盾回避低下率：1%	クリティカル発生率：30%、よろめき発生率：30%、着火発生率：20%	—



こおる矛

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	6-52.5	攻撃種別	刺突、氷

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度(秒)：1.2、ノックバック力：5、盾回避低下率：1%	クリティカル発生率：30%、よろめき発生率：30%、氷結発生率：20%	—



よろける矛

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	6-52.5	攻撃種別	刺突

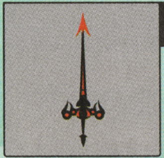
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度(秒)：1.2、ノックバック力：5、盾回避低下率：1%	クリティカル発生率：30%、よろめき発生率：45%	—



超矛ロムルス

レア度	ユニーク	体力	100
攻撃力	12-102	攻撃種別	刺突

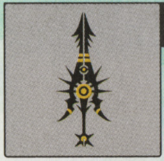
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度(秒)：1.2、ノックバック力：5、盾回避低下率：1%	クリティカル発生率：45%、よろめき発生率：30%	対巨人：200%



火矛カセンサウ

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-150	攻撃種別	炎

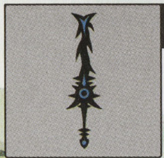
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度(秒)：1.2、ノックバック力：5、盾回避低下率：1%	着火発生率：65%	—



神矛グングニル

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	56-120	攻撃種別	刺突

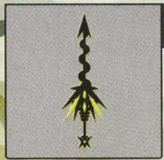
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.25、攻撃速度(秒)：1.1、ノックバック力：5、盾回避低下率：1%	クリティカル発生率：65%、よろめき発生率：30%	—



蛇矛ダボーチン

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	92-110	攻撃種別	刺突、毒

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度(秒)：1.05、ノックバック力：5、盾回避低下率：1%	クリティカル発生率：40%、よろめき発生率：40%、毒発生率：20%	—



雲矛ムラクモン

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	24-200	攻撃種別	刺突、雷

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.3、ノックバック力：5、盾回避低下率：1%	クリティカル発生率：45%、よろめき発生率：50%、着火発生率：5%	—



極限矛ホウテンポン

レア度	極限	体力	0
攻撃力	2800-3600	攻撃種別	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度(秒)：1.6、ノックバック力：5、重量：10、盾回避低下率：20%	クリティカル発生率：130%、よろめき発生率：130%	—

腕

装備可能クラス

デストロボ、バウムンク、ファンギル



腕

レア度	支給品	体力	100
攻撃力	7.5-22.5	攻撃種別	打撃

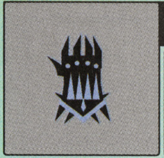
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、ノックバック力：3	ノックバック発生率：20%、よろめき発生率：20%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



はじく腕

レア度	魔法	体力	100
攻撃力	7.5-22.5	攻撃種別	打撃

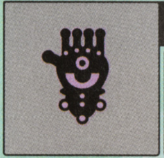
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、ノックバック力：3	ノックバック発生率：40%、よろめき発生率：20%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



こおる腕

レア度	魔法	体力	100
攻撃力	7.5-22.5	攻撃種別	打撃、氷

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、ノックバック力：3	ノックバック発生率：20%、よろめき発生率：20%、氷結発生率：20%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%,よろめき低効率：5%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



ねむる腕

レア度	魔法	体力	100
攻撃力	7.5-22.5	攻撃種別	打撃

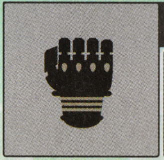
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、ノックバック力：3	ノックバック発生率：20%、よろめき発生率：20%、眠り発生率：20%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%,よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



遠腕デスリンガ

レア度	ユニーク	体力	120
攻撃力	20-40	攻撃種別	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：10、ノックバック力：3	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：20%,よろめき発生率：20%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%,よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	対木造：150%、対石造：150%、対金属：150%



岩腕ゴーレム

レア度	ユニーク	体力	200
攻撃力	0-100	攻撃種別	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.95、攻撃速度(秒)：1.5、ノックバック力：4、重量：2	ノックバック発生率：45%、よろめき発生率：45%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



雷腕ビリンガー

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
スーパーユニーク	40-60	100	打撃、雷

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：10、攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.9、ノックバック力：3	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：20%、よろめき発生率：35%、着火発生率：5%､クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：25%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



敏腕チョウサン

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
スーパーユニーク	25-65	120	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：10、攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.75、ノックバック力：3	クリティカル発生率：55%、ノックバック発生率：20%､よろめき発生率：20%、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%､よろめき低効率：20%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	対デーモン：120%、対アンデッド：120%､対甲殻類：120%、対ドラゴン：120%、対巨人：120%、対木造：120%、対石造：120%、対金属：120%



癒腕ナッチラー

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
スーパーユニーク	55-85	150	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：15、ノックバック力：3	ノックバック発生率：20%、よろめき発生率：20%、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%	対デーモン：50%、対アンデッド：50%、対甲殻類：50%、対ドラゴン：50%､対巨人：50%、対木造：50%、対石造：50%、対金属：50%



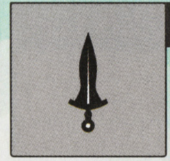
極限腕メガドグー

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
極限	750-1200	20000	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：50、ノックバック力：3	クリティカル発生率：60%、ノックバック発生率：75%､よろめき発生率：75%、クリティカル抵抗率：50%、ノックバック抵抗率：50%､よろめき低効率：50%、着火抵抗率：30%、眠り抵抗率：30%、氷結抵抗率：30%、毒抵抗率：30%	対木造：200%、対石造：200%、対金属：200%

短剣

装備可能クラス
パイケロン、ミャムサー



短剣

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
支給品	0-28.5	0	刺突

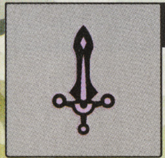
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.5、ノックバック力：2	クリティカル発生率：35%	—



致命の短剣

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
魔法	0-28.5	0	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.5、ノックバック力：2	クリティカル発生率：60%	—



ねむる短剣

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
魔法	0-28.5	0	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.5、ノックバック力：2	クリティカル発生率：35%、眠り発生率：20%	—



甲殺カニレッサー

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
ユニーク	10-42	0	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.3、攻撃速度（秒）：0.45、ノックバック力：2	クリティカル発生率：55%	対甲殻類：350%、対ドラゴン：200%、対木造：120%、対石造：150%、対金属：200%



跳短剣フェイショー

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
スーパーユニーク	0-60	0	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.5、攻撃速度（秒）：0.4、ノックバック力：2、重量：−1	クリティカル発生率：75%	—



極限短剣クラウサー

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
極限	500-750	0	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.3、ノックバック力：2	クリティカル発生率：115%	—

暗器

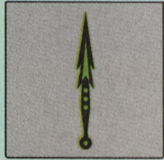
装備可能クラス
ミャムサー



暗器

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
支給品	17.25-30	0	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃時移動速度：1.4、攻撃速度（秒）：0.75、ノックバック力：3、盾回避低下率：15%	クリティカル発生率：30%、よろめき発生率：30%	—



猛毒の暗器

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
魔法	17.25-30	0	刺突、毒

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃時移動速度：1.4、攻撃速度（秒）：0.75、ノックバック力：3、盾回避低下率：15%	クリティカル発生率：30%、よろめき発生率：30%、毒発生率：20%	—



鋭暗器ヘルペー

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
ユニーク	35-60	0	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃時移動速度：1.4、攻撃速度（秒）：0.75、ノックバック力：3、盾回避低下率：25%	クリティカル発生率：65%、よろめき発生率：30%	—



闇暗器ゴリアモン

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
スーパーユニーク	28-90	0	刺突、闇

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃時移動速度：1.5、攻撃速度（秒）：0.7、ノックバック力：3、盾回避低下率：15%	クリティカル発生率：30%、よろめき発生率：30%、眠り発生率：30%、毒発生率：20%	—



○ 白暗器ホーリモンタ

レア度	スーパーユニーク	体力	200
攻撃力	30-96	攻撃種別	刺突、光

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃時移動速度：1.6、攻撃速度（秒）：0.6、ノックバック力：3、盾回避低下率：20%	クリティカル発生率：45%、よろめき発生率：55%	対デーモン：200%、対アンデッド：200%



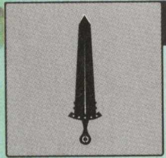
○ 極限暗器ペンタプス

レア度	極限	体力	15000
攻撃力	1000-1900	攻撃種別	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：100、攻撃時移動速度：1.6、攻撃速度（秒）：0.5、ノックバック力：3、盾回避低下率：40%	クリティカル発生率：150%、よろめき発生率：110%	―

大剣

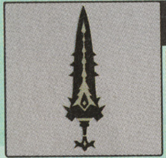
装備可能クラス
カノッサルタン、グレンプルル、ビークス



○ 大剣

レア度	支給品	体力	200
攻撃力	60-75	攻撃種別	斬撃

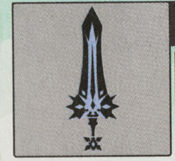
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：7	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：45%、よろめき発生率：45%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	―



○ 致命の大剣

レア度	魔法	体力	200
攻撃力	60-75	攻撃種別	斬撃

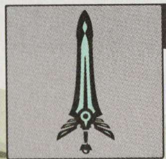
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：7	クリティカル発生率：55%、ノックバック発生率：45%、よろめき発生率：45%、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	―



○ こおる大剣

レア度	魔法	体力	200
攻撃力	60-75	攻撃種別	斬撃、氷

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：7	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：45%、よろめき発生率：45%、氷結発生率：55%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	―



○ 天大剣エクスカリポン

レア度	ユニーク	体力	200
攻撃力	60-165	攻撃種別	斬撃、光

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：7	クリティカル発生率：65%、ノックバック発生率：45%、よろめき発生率：45%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	―



○ 地大剣クエイガー

レア度	ユニーク	体力	300
攻撃力	160-380	攻撃種別	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.6、ノックバック力：10	ノックバック発生率：85%、よろめき発生率：55%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	―



○ 狂大剣バルバーカー

レア度	スーパーユニーク	体力	250
攻撃力	0-675	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.8、ノックバック力：8	ノックバック発生率：65%、よろめき発生率：65%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	―



○ 極限大剣ガラドボング

レア度	極限	体力	20000
攻撃力	5000-8000	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：8	クリティカル発生率：125%、ノックバック発生率：125%、よろめき発生率：125%、クリティカル抵抗率：80%、ノックバック抵抗率：80%、よろめき低効率：80%、着火抵抗率：50%、眠り抵抗率：50%、氷結抵抗率：50%、毒抵抗率：50%	―

大刀

装備可能クラス
グレンプルル



○ 大刀

レア度	支給品	体力	100
攻撃力	0-150	攻撃種別	斬撃

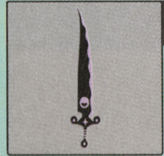
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：6	クリティカル発生率：55%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	―



○ もえる大刀

レア度	魔法	体力	100
攻撃力	0-150	攻撃種別	斬撃、炎

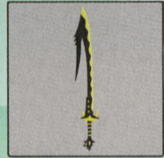
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：6	クリティカル発生率：55%、着火発生率：45%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：1%	―



○ ねむる大刀

レア度	魔法	体力	100
攻撃力	0-150	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：6	クリティカル発生率：55%、眠り発生率：45%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	―



○ 燕大刀モノホシボー

レア度	ユニーク	体力	100
攻撃力	0-300	攻撃種別	斬撃、雷

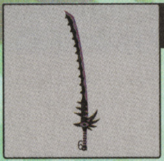
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.5、攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：6	クリティカル発生率：65%、よろめき発生率：55%、着火発生率：5%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	―



○ 豪大刀オニギリ

レア度	ユニーク	体力	150
攻撃力	150-250	攻撃種別	斬撃、氷

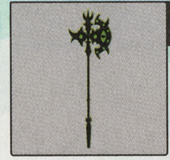
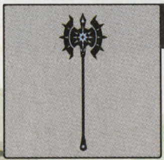
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：6	クリティカル発生率：55%、氷結発生率：45%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：5%	対デーモン：150%、対アンデッド：150%、対巨人：150%

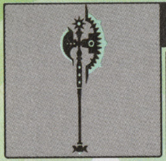
	名称	レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
	呪刀ムラサムネ	スーパーユニーク	0	0-500	斬撃、闇	攻撃速度(秒):1.2、ノックバック力:6	クリティカル発生率:75%、眠り発生率:35%、毒発生率:35%、クリティカル抵抗率:10%、ノックバック抵抗率:10%、よろめき低効率:10%、着火抵抗率:5%、眠り抵抗率:10%、氷結抵抗率:5%、毒抵抗率:10%	—
	極限大刀クサナキン	極限	12000	2000-10000	斬撃	攻撃速度(秒):1.2、ノックバック力:6	クリティカル発生率:180%、クリティカル抵抗率:80%、ノックバック抵抗率:80%、よろめき低効率:80%、着火抵抗率:50%、眠り抵抗率:50%、氷結抵抗率:50%、毒抵抗率:50%	—

戦斧

装備可能クラス

カノッサルタン、トンデンガ、グレンブルル、ビークス

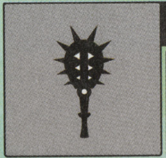
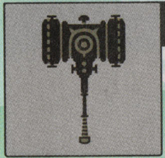
	名称	レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
	戦斧	支給品	0	37.5-225	斬撃	攻撃速度(秒):1.6、ノックバック力:6	クリティカル発生率:30%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:30%	—
	よろける戦斧	魔法	0	37.5-225	斬撃	攻撃速度(秒):1.6、ノックバック力:6	クリティカル発生率:30%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:55%	—
	猛毒の戦斧	魔法	0	37.5-225	斬撃、毒	攻撃速度(秒):1.6、ノックバック力:6	クリティカル発生率:30%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:30%、毒発生率:35%	—
	氷戦斧ヒルキンガー	ユニーク	0	75-450	斬撃、氷	攻撃速度(秒):1.6、ノックバック力:6	クリティカル発生率:30%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:30%、氷結発生率:35%	—
	羽戦斧スースラポン	ユニーク	0	100-600	斬撃	攻撃時移動速度:1.2、攻撃速度(秒):0.8、ノックバック力:6	クリティカル発生率:65%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:30%	—

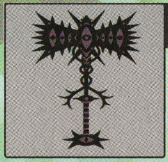
	名称	レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
	激戦斧ハンブーン	スーパーユニーク	0	150-750	打撃	攻撃時移動速度:0.8、攻撃速度(秒):2、ノックバック力:7.5	ノックバック発生率:55%、よろめき発生率:55%	—
	極限戦斧バンバリオン	極限	0	8000-15000	斬撃	攻撃速度(秒):1.6、ノックバック力:6	クリティカル発生率:110%、ノックバック発生率:110%、よろめき発生率:110%	—

槌

装備可能クラス

カノッサルタン、トンデンガ、ガーディラ、ビークス

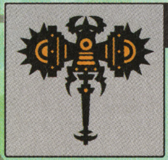
	名称	レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
	槌	支給品	0	0-90	打撃	ノックバック力:6.5	ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:40%	—
	雷光の槌	魔法	0	0-90	打撃、雷	ノックバック力:6.5	クリティカル発生率:25%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:65%、着火発生率:5%	—
	ねぼう	魔法	0	0-90	打撃	ノックバック力:6.5	ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:40%、眠り発生率:40%	—
	工槌ゲンマル	ユニーク	0	0-216	打撃	攻撃時移動速度:0.9、攻撃速度(秒):1.2、ノックバック力:7	ノックバック発生率:45%、よろめき発生率:45%	対木造:250%、対石造:250%、対金属:250%
	神槌ミョルニル	ユニーク	0	100-150	打撃	攻撃時移動速度:1.1、攻撃速度(秒):0.8、ノックバック力:7	クリティカル発生率:55%、ノックバック発生率:30%、よろめき発生率:30%	対巨人:150%



禍槌トール

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	0-500	攻撃種別	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度(秒)：1.5、ノックバック力：7.5	ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%、着火発生率：20%、眠り発生率：20%、氷結発生率：20%、毒発生率：20%	対デーモン：110%､対アンデッド：110%、対甲殻類：110%、対ドラゴン：110%、対巨人：110%、対木造：110%、対石造：110%、対金属：110%、対炎：150%、対氷：150%、対雷：150%、対毒：150%、対音：150%、対光：150%、対闇：150%



極限槌フントール

レア度	極限	体力	0
攻撃力	2000-8000	攻撃種別	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6.5	クリティカル発生率：110%、ノックバック発生率：110%、よろめき発生率：160%	―

弓

装備可能クラス
ユミヤッチャ、アロッソン



弓

レア度	支給品	体力	0
攻撃力	13.5-24	攻撃種別	刺突

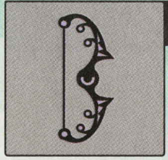
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：5	クリティカル発生率：35%	―



もえる弓

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	13.5-24	攻撃種別	刺突、炎

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：5	クリティカル発生率：35%、着火発生率：20%	―



ねむる弓

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	13.5-24	攻撃種別	刺突

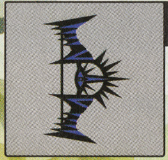
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：5	クリティカル発生率：35%、眠り発生率：20%	―



極弓アポポン

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	24-36	攻撃種別	刺突

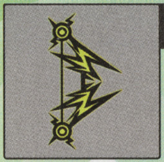
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒)：0.8、ノックバック力：5	クリティカル発生率：65%	―



混弓ヤミバシリ

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-100	攻撃種別	刺突、闇

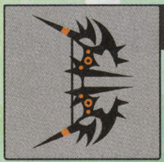
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：5	クリティカル発生率：35%、眠り発生率：20%、毒発生率：20%	―



響弓ライジポン

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	40-72	攻撃種別	雷

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒)：0.9、ノックバック力：5	クリティカル発生率：55%、よろめき発生率：30%、着火発生率：5%	―



極限弓英霊ゆみポン

レア度	極限	体力	0
攻撃力	800-1200	攻撃種別	刺突

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒)：0.75、ノックバック力：5	クリティカル発生率：180%、よろめき発生率：110%	―

長弓

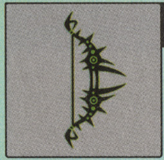
装備可能クラス
アロッソン



長弓

レア度	支給品	体力	0
攻撃力	0-135	攻撃種別	刺突

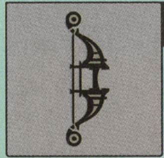
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒)：1.5、ノックバック力：6.5	ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%	―



猛毒の長弓

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	0-135	攻撃種別	刺突、毒

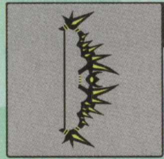
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒)：1.5、ノックバック力：6.5	ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%、毒発生率：25%	―



よろける長弓

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	0-135	攻撃種別	刺突

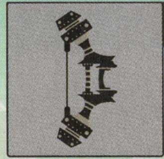
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒)：1.5、ノックバック力：6.5	ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：55%	―



雄長弓フェイブルド

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-270	攻撃種別	刺突

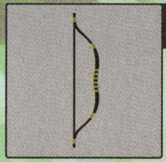
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒)：1.5、ノックバック力：6.5	ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%、眠り発生率：30%	対巨人：200%



重長弓ドンゴーン

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	100-620	攻撃種別	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度(秒)：3、ノックバック力：8、重量：1、盾回避低下率：5%	ノックバック発生率：75%、よろめき発生率：75%	―

貫長弓ヨーイチロ


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
スーパーユニーク	0	0-360	刺突	貫通、攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度(秒)：1.2、ノックバック力：6.5	クリティカル発生率：40%、ノックバック発生率：40%、よろめき発生率：40%	—

極限長弓デキラモス


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
極限	0	4000-5000	刺突	攻撃速度(秒)：1.5、ノックバック力：6.5	クリティカル発生率：110%、ノックバック発生率：110%、よろめき発生率：110%	—

自動弓

装備可能クラス
ユミヤッチャ

自動弓

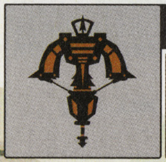

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
支給品	0	60-90	刺突	攻撃速度(秒)：2、ノックバック力：6	クリティカル発生率：30%、ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%	—

こおる自動弓


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
魔法	0	60-90	刺突、氷	攻撃速度(秒)：2、ノックバック力：6	クリティカル発生率：30%、ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%、氷結発生率：20%	—

はじく自動弓


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
魔法	0	60-90	刺突	攻撃速度(秒)：2、ノックバック力：6	クリティカル発生率：30%、ノックバック発生率：55%、よろめき発生率：30%	—

硬自動弓マシンダラ


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ユニーク	0	20-40	刺突	攻撃速度(秒)：0.4、ノックバック力：6	クリティカル発生率：55%、ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%	—

巧自動弓ウィルテル


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
スーパーユニーク	0	100-220	刺突	攻撃速度(秒)：1.6、ノックバック力：6、盾回避低下率：10%	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：35%、よろめき発生率：35%	対木造：150%、対石造：150%、対金属：150%

闇自動弓テスカトリ

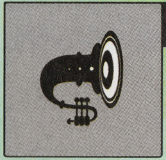

レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
スーパーユニーク	0	40-360	刺突、闇	攻撃速度(秒)：1.6、ノックバック力：6	クリティカル発生率：30%、ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%、眠り発生率：20%、毒発生率：20%	—

極限自動弓ゴイチェアー


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
極限	0	2000-4000	刺突	ノックバック力：6	クリティカル発生率：130%、ノックバック発生率：110%、よろめき発生率：110%、着火発生率：80%	—

大笛

装備可能クラス
ワンダバラッパ、ジャムッシュ、ソナッチ

大笛


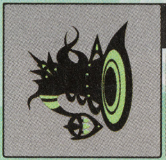
レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
支給品	0	3.75-15	音	攻撃速度(秒)：0.5、ノックバック力：5.5	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%	—

もえる大笛


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
魔法	0	3.75-15	炎、音	攻撃速度(秒)：0.5、ノックバック力：5.5	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%、着火発生率：20%	—

こおる大笛


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
魔法	0	3.75-15	氷、音	攻撃速度(秒)：0.5、ノックバック力：5.5	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%、氷結発生率：20%	—

守大笛ヘリクサー


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ユニーク	0	15-60	音	防御力：15、ノックバック力：6	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：35%、よろめき発生率：25%	対炎：80%、対氷：80%、対雷：80%、対毒：80%、対音：80%、対光：80%、対闇：80%

竜眠大笛ドラゴネル


レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ユニーク	0	10-40	音	攻撃速度(秒)：0.5、ノックバック力：5.5	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%、眠り発生率：20%	対ドラゴン：250%



対魔大笛デモキラー

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	10-55	攻撃種別	音

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.5、ノックバック力:5.5	クリティカル発生率:35%、ノックバック発生率:35%、よろめき発生率:35%	対デーモン:350%、対アンデッド:300%



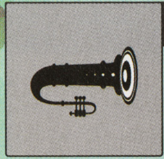
極限大笛パンチュナン

レア度	極限	体力	0
攻撃力	400-800	攻撃種別	音

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.4、ノックバック力:5.5	クリティカル発生率:145%、ノックバック発生率:105%、よろめき発生率:105%、眠り発生率:80%	—

長笛

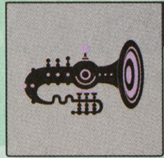
装備可能クラス
ワンダバラッパ、ソナッチ



長笛

レア度	支給品	体力	0
攻撃力	19.5-22.5	攻撃種別	音

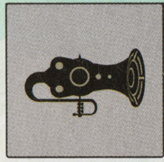
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.8、ノックバック力:6	クリティカル発生率:25%、ノックバック発生率:35%、よろめき発生率:35%	—



ねむる長笛

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	19.5-22.5	攻撃種別	音

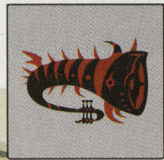
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.8、ノックバック力:6	クリティカル発生率:25%、ノックバック発生率:35%、よろめき発生率:35%、眠り発生率:20%	—



よろける長笛

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	19.5-22.5	攻撃種別	音

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.8、ノックバック力:6	クリティカル発生率:25%、ノックバック発生率:35%、よろめき発生率:55%	—



戦長笛ホウムガイ

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	28-35	攻撃種別	音

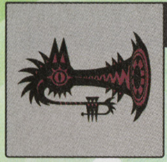
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.6、ノックバック力:6	クリティカル発生率:35%、ノックバック発生率:35%、よろめき発生率:35%	—



対巨長笛メガキラー

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	0-112	攻撃種別	音

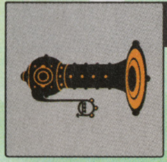
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.8、ノックバック力:6.5	ノックバック発生率:55%、よろめき発生率:35%	対巨人:200%



狼長笛グレートハウル

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	32-38	攻撃種別	音

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度:1.2、フィーバー時移動速度:1.1、攻撃速度(秒):0.4、ノックバック力:6	クリティカル発生率:55%、ノックバック発生率:35%、よろめき発生率:35%	—



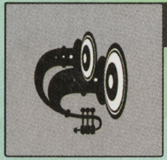
極限長笛ペローホン

レア度	極限	体力	0
攻撃力	1000-1350	攻撃種別	音

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.8、ノックバック力:6	クリティカル発生率:105%、ノックバック発生率:115%、よろめき発生率:115%	—

連笛

装備可能クラス
ジャムッシュ、ソナッチ



連笛

レア度	支給品	体力	0
攻撃力	0-18	攻撃種別	音

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.4	クリティカル発生率:30%、よろめき発生率:30%、眠り発生率:20%	—



雷光の連笛

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	0-18	攻撃種別	雷、音

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.4	クリティカル発生率:30%、よろめき発生率:50%、着火発生率:5%、眠り発生率:20%	—



猛毒の連笛

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	0-18	攻撃種別	毒、音

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.4	クリティカル発生率:30%、よろめき発生率:30%、眠り発生率:20%、毒発生率:20%	—



魔連笛ハーメルン

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-27	攻撃種別	音、闇

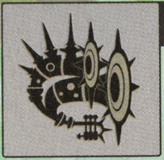
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.3	クリティカル発生率:35%、よろめき発生率:35%、眠り発生率:35%、毒発生率:20%	—



艶連笛セイレーン

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	0-48	攻撃種別	音、闇

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度(秒):0.4	クリティカル発生率:40%、よろめき発生率:30%、眠り発生率:25%、毒発生率:25%	—



○ 乱連笛スプリガン

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	0-30	攻撃種別	音
パラメータ	攻撃速度（秒）：0.2		
状態異常	クリティカル発生率：55%、よろめき発生率：30%、眠り発生率：20%、毒発生率：35%		
ダメージ補正率	—		



○ 極限連笛ギャラポルン

レア度	極限	体力	0
攻撃力	200-800	攻撃種別	音
パラメータ	攻撃速度（秒）：0.4		
状態異常	クリティカル発生率：110%、よろめき発生率：110%、眠り発生率：100%、毒発生率：100%		
ダメージ補正率	—		

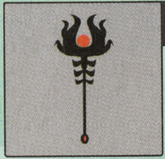
○ 杖

装備可能クラス
ウッホロック



○ 杖

レア度	支給品	体力	0
攻撃力	15-30	攻撃種別	炎
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%、着火発生率：35%		
ダメージ補正率	—		



○ 火球の杖

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	15-30	攻撃種別	炎
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%、着火発生率：45%		
ダメージ補正率	—		



○ 火壁の杖

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	15-30	攻撃種別	炎
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%、着火発生率：20%		
ダメージ補正率	—		



○ 稲妻の杖

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	15-30	攻撃種別	雷
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：35%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：45%、着火発生率：5%		
ダメージ補正率	—		



○ 雷嵐の杖

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	30-60	攻撃種別	雷
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：45%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：45%、着火発生率：5%		
ダメージ補正率	—		



○ 火海の杖

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	40-80	攻撃種別	炎
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%、着火発生率：20%		
ダメージ補正率	—		



○ 聖霧の杖

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	50-100	攻撃種別	雷、光
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：50%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：50%、着火発生率：5%		
ダメージ補正率	対デーモン：150%、対アンデッド：150%		



○ 毒闇の杖

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	60-120	攻撃種別	毒、闇
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：25%、ノックバック発生率：25%、よろめき発生率：25%、着火発生率：40%、眠り発生率：20%、毒発生率：20%		
ダメージ補正率	—		



○ 宝剣の杖

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	70-140	攻撃種別	斬撃
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：30%、ノックバック発生率：30%、よろめき発生率：30%、着火発生率：20%		
ダメージ補正率	—		

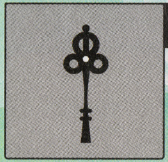


○ 極限杖フェニクス

レア度	極限	体力	0
攻撃力	1000-3000	攻撃種別	炎
パラメータ	ノックバック力：6.5		
状態異常	クリティカル発生率：105%、ノックバック発生率：105%、よろめき発生率：105%、着火発生率：150%		
ダメージ補正率	—		

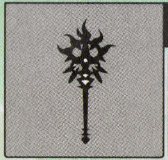
○ 錫杖

装備可能クラス
ピングレック



○ 錫杖

レア度	支給品	体力	20
攻撃力	4.5-13.5	攻撃種別	—
パラメータ	—		
状態異常	氷結発生率：20%		
ダメージ補正率	—		



○ 守護の錫杖

レア度	魔法	体力	20
攻撃力	4.5-13.5	攻撃種別	—
パラメータ	—		
状態異常	氷結発生率：20%		
ダメージ補正率	—		

○ 浄化の錫杖



レア度	魔法	体力	20
攻撃力	4.5-13.5	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	氷結発生率：20%	—

○ 回復の錫杖



レア度	魔法	体力	20
攻撃力	4.5-13.5	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	氷結発生率：20%	—

○ 防炎の錫杖



レア度	ユニーク	体力	40
攻撃力	9-27	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	着火：無効、氷結発生率：30%	対炎：50%

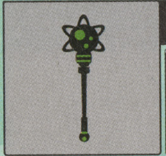
○ 防凍の錫杖



レア度	ユニーク	体力	50
攻撃力	12-36	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	氷結：無効、氷結発生率：30%	対氷：50%

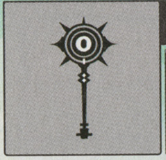
○ 解毒の錫杖



レア度	スーパーユニーク	体力	60
攻撃力	15-45	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	毒：無効、氷結発生率：30%	対毒：50%

○ 防眠の錫杖



レア度	スーパーユニーク	体力	70
攻撃力	18-54	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度(秒)：0.9	ノックバック：無効、眠り：無効、氷結発生率：30%	—

○ 猛嵐の錫杖



レア度	スーパーユニーク	体力	80
攻撃力	21-63	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	眠り発生率：30%、氷結発生率：30%	—

○ 極限錫杖ラーモン



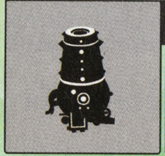
レア度	極限	体力	4000
攻撃力	600-800	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	氷結発生率：110%、毒発生率：110%	—

大砲

装備可能クラス
キャノギャバン、コイール

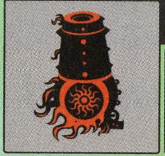
○ 大砲



レア度	支給品	体力	0
攻撃力	90-135	攻撃種別	大質量

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.7、フィーバー時移動速度：0.85、ノックバック力：8、重量：2	ノックバック発生率：40%、よろめき発生率：40%	対甲殻類：200%、対ドラゴン：150%、対木造：300%、対石造：300%、対金属：300%

○ もえる大砲



レア度	魔法	体力	0
攻撃力	90-135	攻撃種別	大質量、炎

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.7、フィーバー時移動速度：0.85、ノックバック力：8、重量：2	ノックバック発生率：40%、よろめき発生率：40%、着火発生率：50%	対甲殻類：200%、対ドラゴン：150%、対木造：300%、対石造：300%、対金属：300%

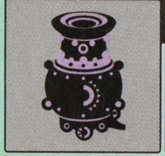
○ 固大砲ボッキャノン



レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	150-300	攻撃種別	大質量

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.7、フィーバー時移動速度：0.85、ノックバック力：8、重量：3	ノックバック発生率：60%、よろめき発生率：50%	対甲殻類：250%、対ドラゴン：200%、対木造：300%、対石造：400%、対金属：500%

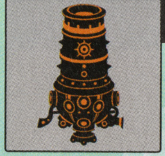
○ 眠大砲ラメンホイ



レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	80-400	攻撃種別	大質量

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.7、フィーバー時移動速度：0.85、攻撃速度(秒)：0.8、ノックバック力：8、重量：2	ノックバック発生率：40%、よろめき発生率：40%、眠り発生率：75%	対甲殻類：200%、対ドラゴン：150%、対木造：300%、対石造：300%、対金属：300%

○ 極限大砲ウチュタホー



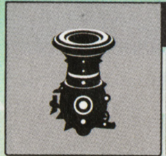
レア度	極限	体力	0
攻撃力	2000-7500	攻撃種別	大質量

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.7、フィーバー時移動速度：0.85、ノックバック力：8	ノックバック発生率：120%、よろめき発生率：120%	対デーモン：120%、対アンデッド：120%､対甲殻類：220%、対ドラゴン：170%、対巨人：120%、対木造：320%、対石造：320%、対金属：320%

散弾砲

装備可能クラス
キャノギャバン、コイール

○ 散弾砲

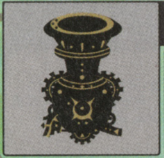


レア度	支給品	体力	0
攻撃力	0-60	攻撃種別	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、ノックバック力：5.5、重量：1.5	クリティカル発生率：30%	対甲殻類：50%、対ドラゴン：67%、対石造：70%、対金属：40%

○ こおる散弾砲


レア度	魔法	体力	0
攻撃力	0-60	攻撃種別	打撃、氷
パラメータ	攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、ノックバック力：5.5、重量：1.5		
状態異常	クリティカル発生率：30%、氷結発生率：20%		
ダメージ補正率	対甲殻類：50%、対ドラゴン：67%、対石造：70%、対金属：40%		

○ 匠散弾砲エウリュアロス


レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-96	攻撃種別	打撃
パラメータ	攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度(秒)：0.8、ノックバック力：5.5、重量：1.5		
状態異常	クリティカル発生率：50%		
ダメージ補正率	対甲殻類：70%、対ドラゴン：80%、対石造：90%、対金属：60%		

○ 悪夢散弾デルメアー

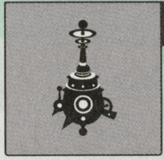

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	32-128	攻撃種別	打撃、闇
パラメータ	攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、ノックバック力：5.5、重量：1.5		
状態異常	クリティカル発生率：35%、眠り発生率：20%、毒発生率：20%		
ダメージ補正率	対甲殻類：60%、対ドラゴン：75%、対石造：80%、対金属：50%		

○ 極限散弾砲エイサイホー


レア度	極限	体力	0
攻撃力	1000-2200	攻撃種別	打撃
パラメータ	攻撃時移動速度：0.8、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度(秒)：0.8、ノックバック力：5.5、重量：1.5		
状態異常	クリティカル発生率：135%		
ダメージ補正率	対甲殻類：50%、対ドラゴン：67%、対石造：70%、対金属：40%		

レーザー砲

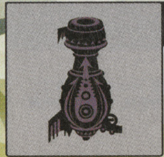
装備可能クラス
キャノギャバン、コイール

○ レーザー砲


レア度	支給品	体力	0
攻撃力	0-112.5	攻撃種別	光
パラメータ	貫通、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.95、重量：1		
状態異常	クリティカル発生率：45%、着火発生率：35%		
ダメージ補正率	—		

○ 致命のレーザー砲

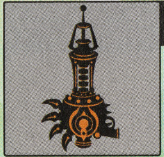

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	0-112.5	攻撃種別	光
パラメータ	貫通、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.95、重量：1		
状態異常	クリティカル発生率：65%、着火発生率：35%		
ダメージ補正率	—		

○ 極レーザーホイレンホウ


レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	60-120	攻撃種別	氷
パラメータ	貫通、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.95、攻撃速度(秒)：0.8、重量：1		
状態異常	クリティカル発生率：50%、氷結発生率：45%		
ダメージ補正率	—		

○ 侍レーザーイチゲキマル

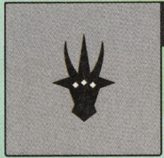

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	0-300	攻撃種別	光
パラメータ	貫通、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.95、重量：1		
状態異常	クリティカル発生率：95%、着火発生率：35%		
ダメージ補正率	—		

○ 極限レーザーサンフレア


レア度	極限	体力	0
攻撃力	2000-4800	攻撃種別	光
パラメータ	貫通、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.95		
状態異常	クリティカル発生率：125%		
ダメージ補正率	—		

爪

装備可能クラス
ファンギル

○ ファンギル


レア度	支給品	体力	60
攻撃力	22.5-37.5	攻撃種別	斬撃
パラメータ	防御力：10、ノックバック力：3		
状態異常	クリティカル発生率：30%、ノックバック発生率：20%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%		
ダメージ補正率	—		

○ もえる爪


レア度	魔法	体力	60
攻撃力	22.5-37.5	攻撃種別	斬撃、炎
パラメータ	防御力：10、ノックバック力：3		
状態異常	クリティカル発生率：30%、ノックバック発生率：20%、着火発生率：15%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：5%		
ダメージ補正率	対氷：80%		

○ 猛毒の爪


レア度	魔法	体力	60
攻撃力	22.5-37.5	攻撃種別	斬撃、毒
パラメータ	防御力：10、ノックバック力：3		
状態異常	クリティカル発生率：30%、ノックバック発生率：20%、毒発生率：15%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：15%		
ダメージ補正率	対毒：80%		

○ 暗黒爪デモンズクロー


レア度	ユニーク	体力	100
攻撃力	45-75	攻撃種別	斬撃、闇
パラメータ	防御力：15、攻撃速度（秒）：0.9、ノックバック力：3、盾回避低下率：10%		
状態異常	クリティカル発生率：45%、ノックバック発生率：25%、眠り発生率：20%、毒発生率：20%、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%		
ダメージ補正率	対毒：90%、対闇：80%		

○ 冷爪ガルドルム


レア度	ユニーク	体力	120
攻撃力	60-100	攻撃種別	斬撃、氷
パラメータ	防御力：20、攻撃速度（秒）：0.9、ノックバック力：3		
状態異常	クリティカル発生率：55%、ノックバック発生率：30%、氷結発生率：25%、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：20%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%		
ダメージ補正率	対氷：80%		



○ 虎爪ベンガル

レア度	スーパーユニーク	体力	150
攻撃力	75-125	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：25、攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.8、ノックバック力：3	クリティカル発生率：65%、ノックバック発生率：35%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	対デーモン：150%、対ドラゴン：150%、対斬撃：60%、対打撃：60%、対刺突：60%



○ 極限爪カイサーク

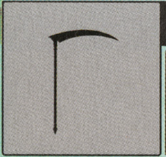
レア度	極限	体力	12000
攻撃力	500-2000	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：120、ノックバック力：3	クリティカル発生率：110%、ノックバック発生率：100%、クリティカル抵抗率：50%、ノックバック抵抗率：50%、よろめき低効率：50%、着火抵抗率：30%、眠り抵抗率：30%、氷結抵抗率：30%、毒抵抗率：30%	—

鎌

装備可能クラス

ビークス



○ 鎌

レア度	支給品	体力	0
攻撃力	40-100	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6	クリティカル発生率：85%、ノックバック発生率：25%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：1%眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



○ もえる鎌

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	40-100	攻撃種別	斬撃、炎

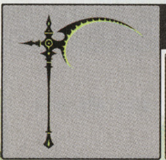
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6	クリティカル発生率：85%、ノックバック発生率：25%、着火発生率：40%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：1%	—



○ はじく鎌

レア度	魔法	体力	0
攻撃力	40-100	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6	クリティカル発生率：85%、ノックバック発生率：65%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：25%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：1%眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



○ 瞬鎌ショートル

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	60-150	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度（秒）：0.7、ノックバック力：6	クリティカル発生率：95%、ノックバック発生率：35%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	—



○ 死鎌デスソウル

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	80-200	攻撃種別	斬撃、闇

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6	クリティカル発生率：85%、ノックバック発生率：25%、眠り発生率：30%、毒発生率：30%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	—



○ 大カミの鎌

レア度	スーパーユニーク	体力	0
攻撃力	100-250	攻撃種別	斬撃、光

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：10、ノックバック力：6	クリティカル発生率：115%、ノックバック発生率：25%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	—



○ 極限鎌デスムーン

レア度	極限	体力	0
攻撃力	1200-3000	攻撃種別	斬撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ノックバック力：6	クリティカル発生率：145%、ノックバック発生率：105%、クリティカル抵抗率：80%、ノックバック抵抗率：80%、よろめき低効率：80%、着火抵抗率：50%、眠り抵抗率：50%、氷結抵抗率：50%、毒抵抗率：50%	—

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

武器によって発動する魔法は決まっている

ウッホロックとピングレックが使用する魔法は装備している杖、錫杖によって決まっている。また、「せめろ」や「まもれ」など、入力するコマンドによっても発動する魔法も異なってくる。下に杖、錫杖の種類と発動する魔法をまとめたので、装備を選ぶときの参考にしてほしい。なお、ユニークの杖で「ためろ」のあとに「せめろ」で使える大魔法は、対応するクラススキルを覚えていない場合は下位の魔法になる。

●杖の種類と使える魔法

レア度	杖の名称	「せめろ」魔法	「ためろ」後の「せめろ」魔法
支給品	杖	シュボボールLv1	シュボボール※
魔法	火球の杖	シュボボールLv1	シュボボール※
	火壁の杖	ヴォケルノンLv1	ヴォケルノン※
	稲妻の杖	ピカゴロリンクルLv1	ピカゴロリンクル※
ユニーク	雷嵐の杖	ピカゴロリンクルLv1	ドシンガラン（ピカゴロリンクル）※
スーパーユニーク	火海の杖	ヴォケルノンLv1	カザンダン（ヴォケルノン）※
	聖霧の杖	ピカゴロリンクルLv1	ノバノバ（ピカゴロリンクル）※
	毒闇の杖	シュボボールLv1	テンペンチー（シュボボール）※
	宝剣の杖	マイマイツルギ	マイマイツルギ
極限	極限杖フェニクス	シュボボール※	ヴォケルノン※

※取得しているクラススキルに応じたLvの魔法になる。

●錫杖の種類と使える魔法

レア度	錫杖の名称	「まもれ」パーフェクト魔法	「せめろ」魔法	「ためろ」後の「まもれ」魔法	「ためろ」後の「せめろ」魔法
支給品	錫杖	ミナヒール	フロストウェーブ	ミナヒール	コーリコーリ※
魔法	守護の錫杖	ミナガード	フロストウェーブ	ミナヒール	コーリコーリ※
	浄化の錫杖	イジョナッシン	フロストウェーブ	ミナヒール	コーリコーリ※
	回復の錫杖	ミナヒール	フロストウェーブ	ミナヒール	コーリコーリ※
ユニーク	防炎の錫杖	イジョナッシン	フロストウェーブ	ミナヒール	コーリコーリ※
	防凍の錫杖	イジョナッシン	フロストウェーブ	ミナヒール	コーリコーリ※
スーパーユニーク	解毒の錫杖	ミナヒール	フロストウェーブ	ミナヒール	コーリコーリ※
	防眠の錫杖	ミナガード	フロストウェーブ	ミナヒール	コーリコーリ※
	猛嵐の錫杖	ミナガード	フロストウェーブ	ミナヒール	ゴロリンコーリ
極限	極限錫杖ラーモン	ミナヒール	フロストウェーブ	ミナヒール	カチンコロリ

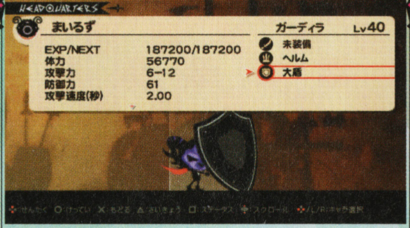
※クラススキルのカチンコーリを取得していると、コーリコーリがカチンコーリになる。

防具

ここでは、装備することで主にユニットの防御力、状態異常抵抗率、守備時ダメージ補正率に影響する防具に関するデータをまとめた。

防具にも攻撃種別がある！？

防具はヒーローやパタポンズに装備させることで、主に防御に関係するステータスに変化をもたらす。攻撃には使用しないため基本的に攻撃種別はないが、大盾と一部の戦車には設定されている。また、特典ヘルムとレア度が極限の装備はゲーム中に1つしか入手できず、カジヤンで鍛えたりアルマリで解体したりはできない。なお、掲載している各防具の性能はLvが0のときのものであり、カジヤンで鍛えることで防御系パラメータの値が上昇する。



防具では異例の攻撃種別が設定されている大盾は、盾系のガーディラとダークヒーローのカラパシが装備可能だ。

●防具データの見方

❶	○ 雷のヘルム ❷	レア度 ❸ 魔法	体力 ❹ 50
		攻撃力 ❺ 0-0	攻撃種別 ❻ ―
	パラメータ：攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度(秒)：0.9 ❼	状態異常：クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1% ❽	ダメージ補正率：対雷：80% ❾

❶**グラフィック**：防具のグラフィック。カジヤンで鍛えることで見た目が変化するものに関しては、最終段階のグラフィックを掲載。
❷**名称**：防具の名前。
❸**レア度**：防具のレア度。その防具のレア度が支給品、魔法、ユニーク、スーパーユニーク、極限のどれであるかを記載。
❹**体力**：防具を装備したときの体力の上昇値。
❺**攻撃力**：防具を装備したときの最小攻撃力、最大攻撃力の上昇値。
❻**攻撃種別**：防具を装備して攻撃した場合の攻撃種別。大盾のみに設定されている。
❼**パラメータ**：防具を装備したときのパラメータに関する項目の変化。
❽**状態異常**：防具を装備したときの状態異常発生率、状態異常抵抗率に関する項目の変化。
❾**ダメージ補正率**：防具を装備したときの攻撃時ダメージ補正率、守備時ダメージ補正率に関する項目の変化。

ヘルム

装備可能クラス：全クラス

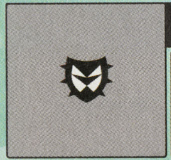
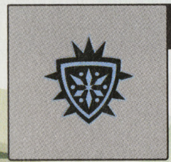
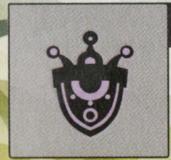
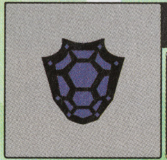
名称	レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
ヘルム	支給品	50	0-0	―	―	―	―
雷のヘルム	魔法	50	0-0	―	攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度(秒)：0.9	クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	対雷：80%
炎のヘルム	魔法	50	0-0	―	―	クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：1%	対氷：80%
氷のヘルム	魔法	50	0-0	―	―	クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	対炎：80%
帝ヘルムターラ	ユニーク	60	0-0	―	防御力：5	クリティカル抵抗率：1%、ノックバック抵抗率：1%、よろめき低効率：1%、着火抵抗率：25%、眠り抵抗率：25%、氷結抵抗率：25%、毒抵抗率：25%	対毒：50%、対音：50%
バニーヘッド	ユニーク	30	10-30	―	攻撃時移動速度：1.2、フィーバー時移動速度：1.1、攻撃速度(秒)：0.9	クリティカル発生率：15%、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：−20%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	対炎：120%
剛ヘルムテベノス	スーパーユニーク	100	8-10	―	防御力：25、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度(秒)：1.2、重量：2	クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	対斬撃：80%、対打撃：80%、対刺突：80%

名称	レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
 サムライヘッド	スーパーユニーク	120	0-0	—	防御力：10、攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.8	クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：30%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%	対炎：80%、対氷：80%、対雷：80%、対毒：80%、対音：80%、対光：80%、対闇：80%
 真ヘルムマルメンコ	スーパーユニーク	150	0-0	—	防御力：15、重量：1	クリティカル抵抗率：30%、ノックバック抵抗率：30%、よろめき低効率：30%、着火抵抗率：20%、眠り抵抗率：20%、氷結抵抗率：20%、毒抵抗率：20%	対音：50%、対光：50%、対闇：50%
 極限ヘルムドルモルン	極限	12000	0-0	—	防御力：80	ノックバック：無効、よろめき：無効、眠り：無効、毒：無効、クリティカル抵抗率：90%、ノックバック抵抗率：90%、よろめき低効率：90%、着火抵抗率：60%、眠り抵抗率：60%、氷結抵抗率：60%、毒抵抗率：60%	対斬撃：50%、対打撃：50%、対刺突：50%、対大質量：50%、対炎：50%、対氷：50%、対雷：50%、対毒：50%、対音：50%、対光：50%、対闇：50%

盾

装備可能クラス

キバッダ、パイケロン、チャリバッサ、タテラーゼ、トンデンガ、ガーディラ

名称	レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
 盾	支給品	100	0-0	—	盾回避率：8%	クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：3%、眠り抵抗率：3%、氷結抵抗率：3%、毒抵抗率：3%	—
 炎の盾	魔法	100	0-0	—	防御力：10、盾回避率：8%	クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：3%、眠り抵抗率：3%、氷結抵抗率：20%、毒抵抗率：3%	対氷：80%
 氷の盾	魔法	100	0-0	—	防御力：10、盾回避率：8%	クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：20%、眠り抵抗率：3%、氷結抵抗率：3%、毒抵抗率：3%	対炎：80%
 目玉の盾	魔法	100	0-0	—	—	着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%	対炎：90%、対氷：90%、対雷：90%、対毒：90%、対音：90%、対光：90%、対闇：90%
 牙盾スティンガー	ユニーク	120	0-1.2倍	—	盾回避率：8%、盾回避低下率：1%	クリティカル発生率：15%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—
 亀盾ガラパゴス	ユニーク	160	0-0	—	防御力：30、攻撃時移動速度：0.9、重量：1、盾回避率：12%	クリティカル抵抗率：30%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：30%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：−20%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—
 巨盾オクタゴン	スーパーユニーク	250	0-0	—	防御力：50、攻撃時移動速度：0.8、重量：2、盾回避率：10%	クリティカル抵抗率：40%、ノックバック抵抗率：40%、よろめき低効率：40%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	対斬撃：80%、対打撃：80%、対刺突：80%、対大質量：80%
 禍盾アルダモン	スーパーユニーク	−200	1.2倍-1.2倍	—	防御力：20、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.2、盾回避率：15%	クリティカル発生率：20%、ノックバック発生率：20%､よろめき発生率：20%、クリティカル抵抗率：30%、ノックバック抵抗率：30%､よろめき低効率：30%、着火抵抗率：20%、眠り抵抗率：20%、氷結抵抗率：20%、毒抵抗率：20%	対炎：110%、対氷：110%、対雷：110%、対毒：110%、対音：110%、対光：110%、対闇：110%
 燃盾ファイブレス	スーパーユニーク	200	0-0	—	防御力：10、盾回避率：11%	着火：無効、クリティカル抵抗率：30%、ノックバック抵抗率：30%、よろめき低効率：30%、眠り抵抗率：20%、氷結抵抗率：40%、毒抵抗率：20%	対炎：80%
 極限盾オーハラン	極限	20000	0-0	—	防御力：100、重量：3、盾回避率：35%	クリティカル抵抗率：90%、ノックバック抵抗率：90%、よろめき低効率：90%、着火抵抗率：60%、眠り抵抗率：60%、氷結抵抗率：60%、毒抵抗率：60%	対斬撃：50%、対打撃：50%、対刺突：50%、対大質量：50%、対炎：50%、対氷：50%、対雷：50%、対毒：50%、対音：50%、対光：50%、対闇：50%

大盾

装備可能クラス

ガーディラ、カラバシ

名称	レア度	体力	攻撃力	攻撃種別	パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
 大盾	支給品	200	6-12	打撃	防御力：20、攻撃時移動速度：0.9、ノックバック力：6.5、重量：2	ノックバック発生率：35%、クリティカル抵抗率：25%、ノックバック抵抗率：25%、よろめき低効率：25%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—



○ 解毒の大盾

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
魔法	6-12	200	打撃

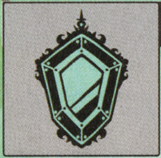
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、攻撃時移動速度：0.9、ノックバック力：6.5、重量：2、盾回避率：15%	ノックバック発生率：35%、クリティカル抵抗率：25%、ノックバック抵抗率：25%、よろめき低効率：25%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：25%	対炎：90%、対氷：90%、対雷：90%、対毒：60%、対音：90%、対光：90%、対闇：90%



○ どっしり大盾

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
魔法	6-12	200	打撃

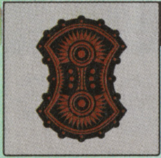
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：40、攻撃時移動速度：0.8、攻撃速度（秒）：1.2、ノックバック力：6.5、重量：4、盾回避率：15%	ノックバック発生率：50%、クリティカル抵抗率：35%、ノックバック抵抗率：40%、よろめき低効率：40%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	対斬撃：90%、対打撃：90%、対刺突：90%､対大質量：90%、対雷：75%



○ 鏡大盾エイギス

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
ユニーク	10-20	300	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：30、ノックバック力：6.5、重量：2、盾回避率：18%	ノックバック発生率：40%、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：30%、眠り抵抗率：30%、氷結抵抗率：30%、毒抵抗率：30%	対炎：80%、対氷：80%、対雷：80%、対音：50%、対光：20%、対闇：80%



○ 古大盾トコヨマモリ

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
ユニーク	15-25	400	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：200、攻撃時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.8、ノックバック力：6.5、重量：1、盾回避率：22%	ノックバック発生率：40%、クリティカル抵抗率：35%、ノックバック抵抗率：35%、よろめき低効率：35%、着火抵抗率：20%、眠り抵抗率：20%、氷結抵抗率：20%、毒抵抗率：20%	対斬撃：90%、対打撃：90%、対刺突：90%、対大質量：90%、対炎：80%、対氷：80%、対雷：80%、対毒：80%、対音：80%、対光：80%、対闇：80%



○ 毒大盾バクテオン

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
スーパーユニーク	20-30	500	打撃、毒

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：50、攻撃時移動速度：0.9、ノックバック力：6.5、重量：2、盾回避率：20%	毒：無効、ノックバック発生率：45%、毒発生率：35%、クリティカル抵抗率：40%、ノックバック抵抗率：40%、よろめき低効率：40%、着火抵抗率：20%、眠り抵抗率：20%、氷結抵抗率：20%	対炎：90%、対氷：90%、対雷：90%、対毒：40%、対音：90%、対光：90%、対闇：90%



○ 極限大盾アイアモス

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
極限	600-1000	80000	打撃

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：1500、ノックバック力：6.5、重量：3、盾回避率：70%	ノックバック発生率：140%、クリティカル抵抗率：120%、ノックバック抵抗率：120%、よろめき低効率：120%、着火抵抗率：100%、眠り抵抗率：100%、氷結抵抗率：100%、毒抵抗率：100%	—

肩

装備可能クラス

トンデンガ、ミャムサー



○ 肩

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
支給品	0-0	150	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、重量：1	クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



○ 炎の肩

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
魔法	0-0	150	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、重量：1	クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：1%	対氷：80%



○ 氷の肩

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
魔法	0-0	150	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、重量：1	クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	対炎：80%



○ 華肩エイサリス

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
ユニーク	0-0	100	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：30、攻撃時移動速度：1.5、攻撃速度（秒）：0.6	クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—



○ 怒肩テクサス

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
ユニーク	0-0	200	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：100、攻撃速度（秒）：0.9、重量：2	クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	対木造：150%、対石造：150%、対金属：150%



○ 壮肩クロノス

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
スーパーユニーク	1.5倍-1.5倍	250	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：50、攻撃速度（秒）：0.8、重量：3	クリティカル：無効、ノックバック抵抗率：25%、よろめき低効率：25%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%	—



○ 極限肩ガイディン

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
極限	0-1500	45000	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：300、攻撃時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.6、重量：2	クリティカル抵抗率：80%、ノックバック抵抗率：80%、よろめき低効率：80%、着火抵抗率：50%、眠り抵抗率：50%、氷結抵抗率：50%、毒抵抗率：50%	—

ケープ

装備可能クラス

ワンダバラッパ、ジャムッシュ、ソナッチ



○ ケープ

レア度	攻撃力	体力	攻撃種別
支給品	0-0	40	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃速度（秒）：0.9	クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	—



○ 炎のケープ

レア度	魔法	体力	40
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

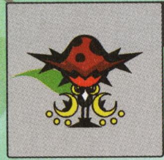
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃速度（秒）：0.9	着火発生率：1.1倍、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：1%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：1%	対氷：80%



○ 氷のケープ

レア度	魔法	体力	40
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃速度（秒）：0.9	氷結発生率：1.1倍、クリティカル抵抗率：5%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：5%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：1%、毒抵抗率：1%	対炎：80%



○ 月衣ユリシス

レア度	ユニーク	体力	60
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：10、攻撃速度（秒）：0.7	眠り発生率：10%、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—



○ 羽衣フレイヤ

レア度	ユニーク	体力	80
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃速度（秒）：0.6	クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	—



○ 血装ヴァンプ

レア度	スーパーユニーク	体力	100
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：15、攻撃速度（秒）：0.8	クリティカル発生率：15%、毒発生率：10%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%	—



○ 極限ケープネメアン

レア度	極限	体力	6000
攻撃力	1.2倍-1.2倍	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：75、攻撃速度（秒）：0.5	クリティカル抵抗率：60%、ノックバック抵抗率：60%、よろめき低効率：60%、着火抵抗率：50%、眠り抵抗率：50%、氷結抵抗率：50%、毒抵抗率：50%	—

靴

装備可能クラス

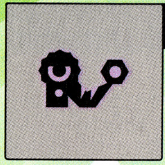
ピングレック、ウッホロック



○ 靴

レア度	支給品	体力	10
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	クリティカル抵抗率：5%、よろめき低効率：8%	—



○ 目覚める靴

レア度	魔法	体力	30
攻撃力	0-12	攻撃種別	—

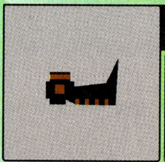
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：2%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：2%、毒抵抗率：2%	—



○ 炎の靴

レア度	魔法	体力	30
攻撃力	0-12	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	着火発生率：1%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：5%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：2%、眠り抵抗率：1%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：2%	対氷：90%



○ 重靴アラリア

レア度	ユニーク	体力	150
攻撃力	0-18	攻撃種別	—

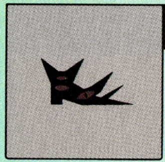
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、攻撃時移動速度：0.9、フィーバー時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.2、重量：4	ノックバック：無効、クリティカル抵抗率：25%、ノックバック抵抗率：35%、よろめき低効率：25%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	—



○ 月靴ムーンウォーカー

レア度	ユニーク	体力	40
攻撃力	8-24	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.1、フィーバー時移動速度：1.05、攻撃速度（秒）：0.9	クリティカル発生率：1.05倍、ノックバック発生率：1.05倍、よろめき発生率：1.05倍、着火発生率：1.05倍、眠り発生率：1.05倍、氷結発生率：1.05倍、毒発生率：1.05倍、クリティカル抵抗率：30%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：4%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：4%、毒抵抗率：4%	—



○ 烏靴リリス

レア度	スーパーユニーク	体力	50
攻撃力	10-30	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2、フィーバー時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.8	クリティカル発生率：1.1倍、ノックバック発生率：1.1倍、よろめき発生率：1.1倍、着火発生率：1.1倍、眠り発生率：1.1倍、氷結発生率：1.1倍、毒発生率：1.1倍、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：30%、着火抵抗率：8%、眠り抵抗率：8%、氷結抵抗率：8%、毒抵抗率：8%	—



○ 極限靴ヘルメロッサ

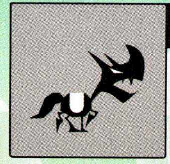
レア度	極限	体力	6000
攻撃力	0-1.5倍	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.5、フィーバー時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.5	クリティカル発生率：50%、クリティカル抵抗率：60%、ノックバック抵抗率：60%、よろめき低効率：60%、着火抵抗率：40%、眠り抵抗率：40%、氷結抵抗率：40%、毒抵抗率：40%	—

馬

装備可能クラス

キバッダ、ピョコライダ、バズズー

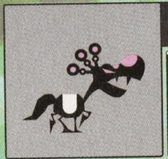


○ 馬

レア度	支給品	体力	40
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2	クリティカル抵抗率：7%、ノックバック抵抗率：7%、よろめき低効率：7%、着火抵抗率：3%、眠り抵抗率：3%、氷結抵抗率：3%、毒抵抗率：3%	—

○ 目覚める馬



レア度	魔法	体力	60
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2	クリティカル抵抗率：7%、ノックバック抵抗率：7%、よろめき低効率：7%、着火抵抗率：3%、眠り抵抗率：20%、氷結抵抗率：3%、毒抵抗率：3%	—

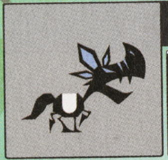
○ 炎の馬



レア度	魔法	体力	60
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.2	クリティカル抵抗率：7%、ノックバック抵抗率：7%、よろめき低効率：7%、着火抵抗率：3%、眠り抵抗率：3%、氷結抵抗率：20%、毒抵抗率：3%	対氷：90%

○ 凍馬シベチン



レア度	ユニーク	体力	80
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.25	クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：35%、眠り抵抗率：6%、氷結抵抗率：20%、毒抵抗率：6%	対炎：80%、対氷：90%

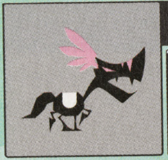
○ 頑馬ブルガン



レア度	ユニーク	体力	300
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、攻撃時移動速度：1.1、重量：1	クリティカル抵抗率：25%、ノックバック抵抗率：25%、よろめき低効率：25%、着火抵抗率：6%、眠り抵抗率：6%、氷結抵抗率：6%、毒抵抗率：6%	対斬撃：90%、対打撃：90%、対刺突：90%

○ 艶馬シースポン



レア度	スーパーユニーク	体力	100
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.3、フィーバー時移動速度：1.1	クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—

○ 極限馬ハルセポン



レア度	極限	体力	12000
攻撃力	0-1.2倍	攻撃種別	—

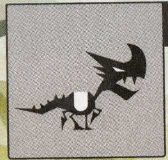
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.4、フィーバー時移動速度：1.1	クリティカル発生率：30%、クリティカル抵抗率：80%、ノックバック抵抗率：80%、よろめき低効率：80%、着火抵抗率：50%、眠り抵抗率：50%、氷結抵抗率：50%、毒抵抗率：50%	—

◉ 駿馬

装備可能クラス

ピョコライダ、バズズー

○ 駿馬



レア度	支給品	体力	100
攻撃力	8-8	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.5、フィーバー時移動速度：1.1、重量：1	クリティカル抵抗率：12%、ノックバック抵抗率：12%、よろめき低効率：12%、着火抵抗率：9%、眠り抵抗率：9%、氷結抵抗率：9%、毒抵抗率：9%	—

○ 氷の駿馬



レア度	魔法	体力	100
攻撃力	8-8	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：1.5、フィーバー時移動速度：1.1、重量：1	クリティカル抵抗率：12%、ノックバック抵抗率：12%、よろめき低効率：12%、着火抵抗率：25%、眠り抵抗率：9%、氷結抵抗率：9%、毒抵抗率：9%	対炎：90%

○ 解毒の駿馬



レア度	魔法	体力	100
攻撃力	8-8	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃時移動速度：中UP、フィーバー時移動速度：小UP、重量：小UP	クリティカル抵抗率：12%、ノックバック抵抗率：12%、よろめき低効率：12%、着火抵抗率：9%、眠り抵抗率：9%、氷結抵抗率：9%、毒抵抗率：25%	対毒：90%

○ 豪馬バイコーン



レア度	ユニーク	体力	170
攻撃力	12-12	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、攻撃時移動速度：1.8、フィーバー時移動速度：1.15、重量：1.5	クリティカル発生率：20%、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%	対炎：95%、対氷：95%、対雷：95%、対毒：95%、対音：95%、対光：95%、対闇：95%

○ 王馬コーテンホウ



レア度	スーパーユニーク	体力	500
攻撃力	16-16	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：20、攻撃時移動速度：1.6、フィーバー時移動速度：1.1、重量：2	クリティカル抵抗率：30%、ノックバック抵抗率：30%、よろめき低効率：30%、着火抵抗率：9%、眠り抵抗率：9%、氷結抵抗率：9%、毒抵抗率：9%	対斬撃：85%、対打撃：85%、対刺突：85%

○ 勝馬ポンテイオー



レア度	スーパーユニーク	体力	240
攻撃力	20-20	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：10、攻撃時移動速度：2、フィーバー時移動速度：1.2、攻撃速度（秒）：0.9、重量：1	クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：12%、眠り抵抗率：12%、氷結抵抗率：12%、毒抵抗率：12%	対斬撃：95%、対打撃：95%、対刺突：95%、対炎：90%、対氷：90%、対雷：90%、対毒：90%、対音：90%、対光：90%、対闇：90%

○ 極限駿馬アパバオウ



レア度	極限	体力	30000
攻撃力	500-500	攻撃種別	—

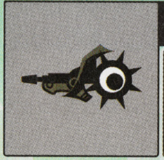
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：60、攻撃時移動速度：2.5、フィーバー時移動速度：1.25、攻撃速度（秒）：0.8、重量：1	クリティカル発生率：1.1倍、クリティカル抵抗率：100%、ノックバック抵抗率：100%、よろめき低効率：100%、着火抵抗率：70%、眠り抵抗率：70%、氷結抵抗率：70%、毒抵抗率：70%	対斬撃：95%、対打撃：95%、対刺突：95%、対大質量：95%、対炎：95%、対氷：95%、対雷：95%、対毒：95%、対音：95%、対光：95%、対闇：95%

◉ 戦車

装備可能クラス

カノッサルタン、チャリバッサ

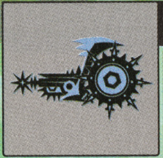
○ 戦車



レア度	支給品	体力	150
攻撃力	0-20	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
防御力：5、重量：1	クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%	—

氷の戦車



レア度	魔法	体力	150
攻撃力	0-20	攻撃種別	—

- パラメータ：防御力：10、重量：1
- 状態異常：氷結発生率：5%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：20%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%
- ダメージ補正率：対炎：80%

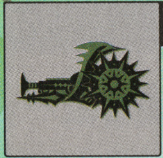
炎の戦車



レア度	魔法	体力	150
攻撃力	0-20	攻撃種別	—

- パラメータ：防御力：10、重量：1
- 状態異常：着火発生率：5%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：20%、毒抵抗率：5%
- ダメージ補正率：対氷：80%

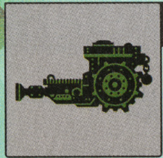
致命の戦車



レア度	魔法	体力	150
攻撃力	0-20	攻撃種別	—

- パラメータ：防御力：10、重量：1
- 状態異常：クリティカル発生率：15%、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：5%、眠り抵抗率：5%、氷結抵抗率：5%、毒抵抗率：5%
- ダメージ補正率：—

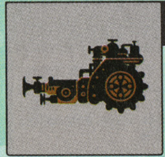
厚戦車サイリンス



レア度	ユニーク	体力	300
攻撃力	0-30	攻撃種別	—

- パラメータ：防御力：20、攻撃時移動速度：0.9、重量：2
- 状態異常：クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%
- ダメージ補正率：—

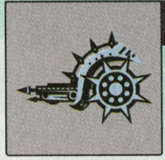
油戦車ルーメルト



レア度	ユニーク	体力	150
攻撃力	0-40	攻撃種別	—

- パラメータ：防御力：15、攻撃時移動速度：1.2、フィーバー時移動速度：1.1、重量：1
- 状態異常：着火発生率：1.5倍、クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%
- ダメージ補正率：対炎：150%

銀戦車メルセポン



レア度	スーパーユニーク	体力	200
攻撃力	0-50	攻撃種別	—

- パラメータ：防御力：15、重量：1
- 状態異常：クリティカル抵抗率：15%、ノックバック抵抗率：15%、よろめき低効率：15%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%
- ダメージ補正率：対デーモン：250%、対アンデッド：150%、対闇：50%

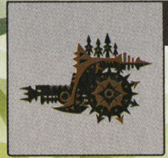
光戦車ブリアント



レア度	スーパーユニーク	体力	100
攻撃力	0-60	攻撃種別	光

- パラメータ：防御力：5、攻撃時移動速度：1.5、攻撃速度（秒）：0.9
- 状態異常：クリティカル発生率：1.5倍、クリティカル抵抗率：10%、ノックバック抵抗率：10%、よろめき低効率：10%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%
- ダメージ補正率：対光：80%

獄戦車ダイダラモン



レア度	スーパーユニーク	体力	500
攻撃力	100-150	攻撃種別	闇

- パラメータ：防御力：30、攻撃時移動速度：0.9、攻撃速度（秒）：1.5、重量：2.5
- 状態異常：クリティカル発生率：−999%、着火発生率：20%、毒発生率：20%、クリティカル抵抗率：25%、ノックバック抵抗率：25%、よろめき低効率：25%、着火抵抗率：15%、眠り抵抗率：15%、氷結抵抗率：15%、毒抵抗率：15%
- ダメージ補正率：—

極限戦車ガルガング



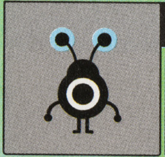
レア度	極限	体力	45000
攻撃力	0-3000	攻撃種別	—

- パラメータ：防御力：100、攻撃時移動速度：1.2、フィーバー時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.8、重量：1
- 状態異常：クリティカル発生率：1.2倍、クリティカル抵抗率：80%、ノックバック抵抗率：80%、よろめき低効率：80%、着火抵抗率：50%、眠り抵抗率：50%、氷結抵抗率：50%、毒抵抗率：50%
- ダメージ補正率：—

特典ヘルム

装備可能クラス：全クラス

異界のジュピトヘッド



レア度	ユニーク	体力	500
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

- パラメータ：攻撃時移動速度：2
- 状態異常：クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%
- ダメージ補正率：—

勇者のジェロヘルム



レア度	ユニーク	体力	500
攻撃力	100-100	攻撃種別	—

- パラメータ：—
- 状態異常：クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%
- ダメージ補正率：—

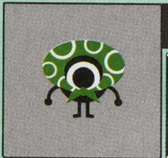
麦わらのビヨンヘルム



レア度	ユニーク	体力	500
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

- パラメータ：—
- 状態異常：よろめき発生率：50%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%
- ダメージ補正率：—

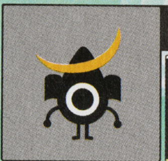
大盗のジロキチヘルム



レア度	ユニーク	体力	500
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

- パラメータ：攻撃時移動速度：1.2、フィーバー時移動速度：1.1、攻撃速度（秒）：0.75
- 状態異常：クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%
- ダメージ補正率：—

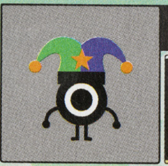
覇道のドクラガンカブト



レア度	ユニーク	体力	500
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

- パラメータ：—
- 状態異常：クリティカル発生率：50%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%
- ダメージ補正率：—

道化のピエッタヘルム



レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

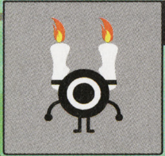
- パラメータ：—
- 状態異常：氷結：無効、氷結発生率：20%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%
- ダメージ補正率：—



○ 強襲のカリーブヘルム

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

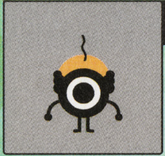
パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	毒：無効、毒発生率：20%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—



○ 怨念のウラムスヘッド

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	眠り：無効、眠り発生率：20%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—



○ 反照のヒョロゲヘルム

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
—	着火：無効、着火発生率：20%、クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—



○ 疾風のシュババッカブト

レア度	ユニーク	体力	0
攻撃力	0-0	攻撃種別	—

パラメータ	状態異常	ダメージ補正率
攻撃速度（秒）：0.6	クリティカル抵抗率：20%、ノックバック抵抗率：20%、よろめき低効率：20%、着火抵抗率：10%、眠り抵抗率：10%、氷結抵抗率：10%、毒抵抗率：10%	—

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

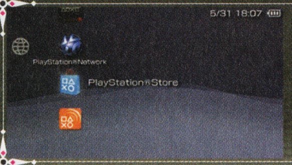
特典ヘルムを手に入れるには！？

特典ヘルムは初回生産分購入特典など、様々な形で特典として配布されるプロダクトコードを持っていないと入手できない装備品で、ゲームを進めていても手には入らない。特典ヘルム用のプロダクトコードをゲットしたらPlayStation®Storeにアクセスし、12桁のコード番号を入力しよう。ダウンロードが終われば、ゲーム中で使用可能になる。

なお、本書には特典アイテムとして「道化のピエッタヘルム」のプロダクトコードが添付してある。早速PlayStation®Storeにアクセスして、特典ヘルムをゲットしよう。



特典ヘルムはそれぞれ非常に特徴のある見た目と、個性的な性能を持っている。



詳しい入手方法は、プロダクトコードと一緒に記載してある解説を参照しよう。

素材

装備品を強くするのに欠かせない素材の、クエストでのドロップ、メデンのお店、アルマリの解体による入手方法のデータを掲載。

解体でレアな素材も確実にゲット

素材はカジヤンで装備品を鍛えるのに使用するアイテムで、ゲームを進めるうえで必要不可欠となっている。入手方法はクエスト中に草を燃やす、岩や砦を破壊する、敵を倒したときにドロップするなど様々で、メデンのお店でも購入可能だ。ただし、何が手に入るかは運任せで確実性がないため、どうしても欲しい素材がある場合はアルマリの解体を利用しよう。解体で入手できる素材は装備品のLvによって決まっているので、欲しい素材を確実にゲットできる。



メデンのお店に並ぶアイテムはランダムで決まるため、行ったときに欲しい素材が必ず売っているとは限らない。

●素材データの見方



❶	❷ ○ むだだ骨	❸ ドロップ	❹ 買値	❺ 売値	0~4	5~9	10~14	15~19	20~29	30~40
		ほねデス	40	20	1	2	3	4	5	6

❻ 解体元：槍、長槍、矛、ヘルム、肩、ケープ、靴、馬、駿馬、戦車、爪

❶**グラフィック**：素材の見た目。
❷**名称**：素材の名前。
❸**ドロップ**：倒したり破壊することで素材をドロップする敵もしくはギミック。マル専クエストとあるものは、クエスト名に【マル専】とあるクエストでのみドロップする。
❹**買値**：素材をメデンのお店で購入するときに必要となるチャリン。
❺**売値**：素材をアルマリで解体したときに入手できるチャリン。
❻**アルマリ解体**：アルマリの解体で素材を入手するための解体元と入手数。
- **解体元**…解体することでその素材を入手できる装備品のカテゴリ。
- **入手数**…解体する装備品のLvごとの素材の入手数。左から順に＋0～＋4、＋5～＋9、＋10～＋14、＋15～＋19、＋20～＋29、＋30～＋40の装備品を解体した場合に手に入る素材の数を記載。

骨

名称	ドロップ	買値	売値	0~4	5~9	10~14	15~19	20~29	30~40	解体元
むだだ骨	ほねデス	40	20	1	2	3	4	5	6	槍、長槍、矛、ヘルム、肩、ケープ、靴、馬、駿馬、戦車、爪
がしりん骨	ほねデス	200	100	—	—	1	1	1	1	槍、長槍、矛、ヘルム、肩、ケープ、靴、馬、駿馬、戦車、爪
どでか骨	ほねデス	1000	200	—	—	—	1	1	1	槍、長槍、矛、ヘルム、肩、ケープ、靴、馬、駿馬、戦車、爪
おったま骨	マル専クエスト	3000	600	—	—	—	—	1	1	槍、長槍、矛、ヘルム、肩、ケープ、靴、馬、駿馬、戦車、爪
あくまの骨	マル専クエスト	10000	2000	—	—	—	—	—	1	槍、長槍、矛、ヘルム、肩、ケープ、靴、馬、駿馬、戦車、爪

鉱石

名称	ドロップ	買値	売値	0~4	5~9	10~14	15~19	20~29	30~40	解体元
石ころ	岩、壁	40	20	1	2	3	4	5	6	剣、刀、腕、短剣、暗器、大剣、大刀、戦斧、槌、大砲、散弾砲、レーザー砲、大盾、鎌
かちん鉄	岩、壁	200	100	—	—	1	1	1	1	剣、刀、腕、短剣、暗器、大剣、大刀、戦斧、槌、大砲、散弾砲、レーザー砲、大盾、鎌
チターン鉱	岩、壁	1000	200	—	—	—	1	1	1	剣、刀、腕、短剣、暗器、大剣、大刀、戦斧、槌、大砲、散弾砲、レーザー砲、大盾、鎌
ミースリル	マル専クエスト	3000	600	—	—	—	—	1	1	剣、刀、腕、短剣、暗器、大剣、大刀、戦斧、槌、大砲、散弾砲、レーザー砲、大盾、鎌
アダマンマン	マル専クエスト	10000	2000	—	—	—	—	—	1	剣、刀、腕、短剣、暗器、大剣、大刀、戦斧、槌、大砲、散弾砲、レーザー砲、大盾、鎌

木

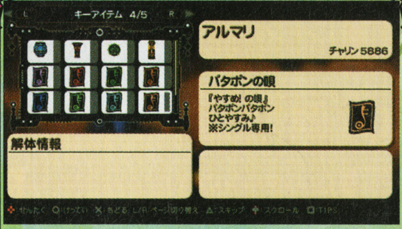
名称	ドロップ	買値	売値	0~4	5~9	10~14	15~19	20~29	30~40	解体元
ヨクアル枝	草、木柵	40	20	1	2	3	4	5	6	弓、長弓、自動弓、大笛、長笛、連笛、杖、錫杖、盾
サクラン	草、木柵	200	100	—	—	1	1	1	1	弓、長弓、自動弓、大笛、長笛、連笛、杖、錫杖、盾
ヒノッキー	草、木柵	1000	200	—	—	—	1	1	1	弓、長弓、自動弓、大笛、長笛、連笛、杖、錫杖、盾
ヤックン杉	マル専クエスト	3000	600	—	—	—	—	1	1	弓、長弓、自動弓、大笛、長笛、連笛、杖、錫杖、盾
ボーダイ樹	マル専クエスト	10000	2000	—	—	—	—	—	1	弓、長弓、自動弓、大笛、長笛、連笛、杖、錫杖、盾

キーアイテム

命令に使うタイコや唄など、プレイに欠かせないものから快適にするものまで、キーアイテムの効果と入手方法ををすべて紹介。

ゲームを進めるのに欠かせない

キーアイテムに分類されているアイテムは、タイコや唄などフィールドを進軍していくうえで欠かせないものばかりだ。ゲームを滞りなく進めるために必要な基本アイテムは物語を進めていくなかで入手できるが、よりプレイを快適にするための唄や経は特定のクエストをクリアしたり、シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換して手に入れることになる。それぞれの入手方法をチェックして、全部集めよう。なお、キーアイテムはアルマリで解体できない。



「やすめ」のコマンドを追加するパタポンの唄を持っていると持っていないとでは、戦い方に大きな違いがでる。

●キーアイテムデータの見方

❶	❷ 名称	❸ チームランク	❹ 星のかけら	❺ 詳細	❻ 入手方法
(グラフィック)	たて神の経	ペアーリーグ	10	強烈な押し出しで魅せるたて神を召喚する経。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

❶**グラフィック**：キーアイテムの見た目。
❷**名称**：キーアイテムの名前。
❸**チームランク**：シルバーほしポンのショップで入手するキーアイテムの場合、そのアイテムがショップで開放されるチームランク。
❹**星のかけら**：シルバーほしポンのショップで入手するキーアイテムの場合、そのアイテムと交換するために必要な星のかけらの数。
❺**詳細**：キーアイテムの詳細。
❻**入手方法**：キーアイテムを手に入れる方法。



シルバーほしポンのショップで交換して入手するキーアイテムのカテゴリは、経とチケットの2種類だ。

タイコ

名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○ポンのタイコ	—	—	勇者のタイコ。○ボタンを押すとポンと鳴る。	勇者の約定に同意する。
○パタのタイコ	—	—	力のタイコ。□ボタンを押すとパタと鳴る。	はたポンからもらう。
○チャカのタイコ	—	—	知恵のタイコ。△ボタンを押すとチャカと鳴る。	勇者の約定に同意する。
○ドンのタイコ	—	—	奇跡のタイコ。×ボタンを押すとドンと鳴る。	勇者の約定に同意する。

唄

名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○パタパタの唄	—	—	「すすめ」のコマンド。□□□○でパタポンが進軍する。	勇者の約定に同意する。
○ポンポンの唄	—	—	「せめろ」のコマンド。○○□○でパタポンが攻撃する。	勇者の約定に同意する。
○チャカチャカの唄	—	—	「まもれ」のコマンド。△△□○でパタポンが防御する。	勇者の約定に同意する。
○ポンパタの唄	—	—	「にげろ」のコマンド。○□○□でパタポンが逃げる。	勇者の約定に同意する。
○ポンチャカの唄	—	—	「ためろ」のコマンド。○○△△でパタポンが力をためる。	勇者の約定に同意する。
○ドンドンの唄	—	—	「ジャンプ」のコマンド。××△△でパタポンがジャンプする。	勇者の約定に同意する。
○ドンチャカの唄	—	—	「さわげ」のコマンド。□○×△でパタポンが騒ぐ。	勇者の約定に同意する。
○チャカパタの唄	—	—	「さがれ」のマルチプレイ専用コマンド。△□△□でパタポンが後退する。	クエスト「【マル専】火竜ヴァロ」ドラゴンを倒す。
○パタポンの唄	—	—	「やすめ」のシングル専用コマンド。□○□○でパタポンが一時停止する。	クエスト「進軍と攻撃の訓練」の一番奥まで進む。

経

名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○やり神の経	—	—	安定した攻撃力が魅力のやり神を召喚する経。	イベントで、「何も落としていません」を選択する。
○たて神の経	ペアーリーグ	10	強烈な押し出しで魅せるたて神を召喚する経。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。「金銀黒鉄…ほしポン大集合ッ!」のクエスト中イベントを最後まで見る。
○そら神の経	トリオリーグ	100	追い風と嵐を巻き起こすそら神を召喚する経。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○やま神の経	マイナーリーグ	120	戦場をカオスに落とし入れるやま神を召喚する経。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○超やり神の経	オープンリーグ1	500	やり神の上位神を召喚する経。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○超たて神の経	オープンリーグ2	500	たて神の上位神を召喚する経。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○超そら神の経	オープンリーグ3	500	そら神の上位神を召喚する経。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○超やま神の経	オープンリーグ4	500	やま神の上位神を召喚する経。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

その他

名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○カギ	—	—	カギ付きの扉を開くカギ。マルチプレイではホストプレイヤーが使用する。	特定の敵を倒す、特定の障害物を壊す、特定のクエストを最後までクリアするなど。
○星のかけら	—	—	シルバーほしポンのショップでアイテムと交換できる。	チームランクを上げたり、チーム目標を達成する。

チケット

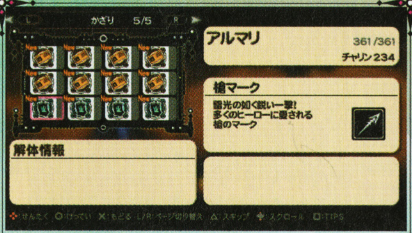
名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○かっきいチケット	ロンリーリーグ	1	ヒーローを普通でかっこいい髪型にランダムで変更できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○おったまチケット	ミドルリーグ	1	ヒーローを敵をモチーフにした髪型にランダムで変更できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○がっくしチケット	オープンリーグ1	1	ヒーローを一風変わった髪型にランダムで変更できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

かざり

チームやアジトを個性的に演出したり、対戦プレイで設置できるアイテムなどが分類されるかざりの用途と入手方法を記載した。

かざりの全コンプリートを目指せ！

かざりはチームのマークやカードのデザイン、アジトを装飾するものなど、より個性的に遊ぶためのアイテムが揃っており、主にシルバーほしポンのショップで入手できる。なかにはチーム目標の達成報酬となっているものもありコンプリートまでの道のりは険しいが、ここで入手方法をチェックして全種類集めてみよう。なお、クエストで流すBGM 〔➡P.239〕はエンディングで「このまま静かに死にたい」を洗濯して、トリオリーグ以上でないと入手できない。

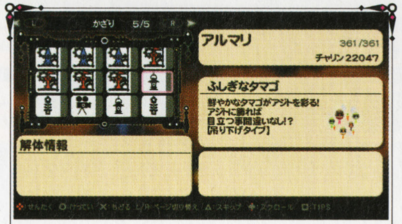


チームリーダーでなくても、個人として所持しているマークやカードのデザインはアルマリに行けば確認できる。

●かざりデータの見方

①グラフィック	②名称	③チームランク	④星のかけら	⑤詳細	⑥入手方法
	火炎放射機	オープンリーグ1	100	ヘッドオン用ギミック。強力な火力で敵を焼き払う。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	ヒーローズカード4	マイナーリーグ	1	キバッダのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

❶**グラフィック**：かざりの見た目。
❷**名称**：かざりの名前。
❸**チームランク**：シルバーほしポンのショップで入手するアイテムの場合、そのかざりがショップで開放されるチームランク。
❹**星のかけら**：シルバーほしポンのショップで入手するアイテムの場合、そのかざりと交換するために必要な星のかけらの数。
❺**詳細**：かざりの詳細。
❻**入手方法**：かざりを手に入れる方法。



かざりに分類されるアイテムをゲーム中に入手できるのは1つだけで、アルマリで解体もできない。

ギミック

名称	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
火炎放射機	オープンリーグ1	100	ヘッドオン用ギミック。強力な火力で敵を焼き払う。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
巨大ノコギリ	マイナーリーグ	100	ヘッドオン用ギミック。鋭利な歯で近づく敵を次々と切り裂く。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
固定砲台	トリオリーグ	100	ヘッドオン用ギミック。砦の背後から敵を狙い撃つ。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
雪玉砲台	オープンリーグ3	100	ヘッドオン用ギミック。近づく敵を凍りつかせる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ゼンマイ式押し車	オープンリーグ1	100	ミサイルバトル用ギミック。戻したぶんだけ前に進む押し車で、スイッチを自動で攻撃してくれる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
チャカチャカ対空砲	オープンリーグ2	100	ミサイルバトル用ギミック。「まもれ」でミサイルを迎撃する。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
立ちはだかる鉄壁	ミドルリーグ	100	ミサイルバトル用ギミック。基地の守りを強化する防御壁。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
火炎放射機と砦	マスターリーグ	100	デッドヒート用ギミック。敵軍の障害物として設置できる砦と火炎放射機のセット。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
巨大ノコギリと砦	オープンリーグ1	100	デッドヒート用ギミック。敵軍の障害物として設置できる砦と巨大ノコギリのセット。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
雪玉砲台と砦	オープンリーグ3	100	デッドヒート用ギミック。敵軍の障害物として設置できる砦と雪玉砲台のセット。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
固定砲台と砦	マイナーリーグ	100	デッドヒート用ギミック。敵軍の障害物として設置できる砦と固定砲台のセット。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

装飾品

名称	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
ふしぎなタマゴ	ペアーリーグ	50	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
イースターエッグ	トリオリーグ	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ドンチャカの壁紙	オープンリーグ1	50	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
囚われのパタポン	オープンリーグ8	50	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
魔宮門ババーン	オープンリーグ9	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○大魔塊の壁紙	オープンリーグ7	50	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○吊り下げ惑星	オープンリーグ5	50	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○目玉ロケット	オープンリーグ4	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○宇宙の壁紙	オープンリーグ3	50	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○恋のキューピッド	オープンリーグ5	50	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○プリンセス	オープンリーグ6	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ラブラブパタポンの壁紙	オープンリーグ4	50	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○アサガオと風鈴	ペアーリーグ	50	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ヒマワリとスイカ	トリオリーグ	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○盆踊りの壁紙	ミドルリーグ	50	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○入道雲	マイナーリーグ	50	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○パラソルセット	オープンリーグ1	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○常夏の海の壁紙	トリオリーグ	50	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○おばけと魔法使い	マイナーリーグ	50	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ジャック オ ランタン	マスターリーグ	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○月夜の壁紙	オープンリーグ2	50	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○クリスマスリース	オープンリーグ3	50	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○クリスマスツリー	マスターリーグ	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

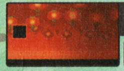
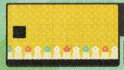
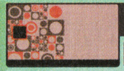
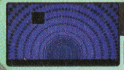
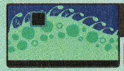
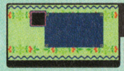
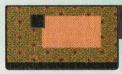
名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○クリスマスナイトの壁紙	オープンリーグ2	50	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○セカイのはて	—	—	吊り下げタイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「全ショカーンを手に入れよう」を達成する。
○巨大な怪物	オープンリーグ25	50	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○セカイのはての壁紙	—	—	壁紙タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「全てのマークを買おう」を達成する。
○ドドンガ像	オープンリーグ15	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○マジドンガ像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「カジヤンのレベルをLv2に上げよう」を達成する。
○チョッキンナ像	オープンリーグ16	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○チョッキング像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「カジヤンのレベルをLv3に上げよう」を達成する。
○シュクル像	オープンリーグ17	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○シュシュクル像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「ショカーンで700,000,000点以上」を達成する。
○ドガイン像	オープンリーグ18	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ガイン像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「チームカードを累計100枚配ろう」を達成する。
○ザックネル像	オープンリーグ19	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ドカクネル像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「対戦クエストで100人倒そう！」を達成する。
○ゴルル像	オープンリーグ20	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ガルル像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「ショカーンで1,000,000,000点以上」を達成する。
○モーチッチ像	オープンリーグ21	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○フェニッチ像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「全クラスをコンプリートしよう」を達成する。

チャカの章 データ解析
かざり 装飾品

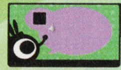
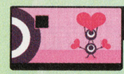
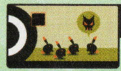
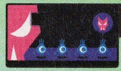
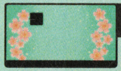
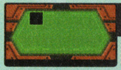
名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
マンボス像	オープンリーグ22	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
マンボロス像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「TIPSをコンプリートしよう」を達成する。
センチュラ像	オープンリーグ23	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ダラチュラ像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「チームカードを累計1000枚配ろう」を達成する。
キャノギアス像	オープンリーグ24	250	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ギャノディアス	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「対戦クエストで1000人倒そう！」を達成する。
オーメンカーメン像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「全ての装飾品を買おう」を達成する。
デッタンカーメン像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「チームカードを累計10000枚配ろう」を達成する。
デッタンカーメン人型像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「対戦クエストで10000人倒そう！」を達成する。
ズッタンカーメン像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「全設置ギミックを手に入れよう」を達成する。
ゴーン像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「ショカーンで1,500,000,000点以上」を達成する。
ゴーンとカルマ像	—	—	設置タイプの装飾品。自分のアジトに設置できる。	チーム目標「全てのカードを買おう」を達成する。

カード

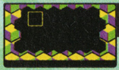
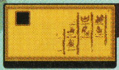
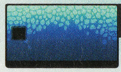
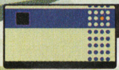
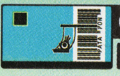
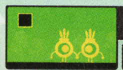
名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
ヒーローズカード1	—	—	ヤリーダのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	最初から持っている。
ヒーローズカード2	—	—	ユミヤッチャのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	最初から持っている。
ヒーローズカード3	—	—	タテラーゼのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	最初から持っている。
ヒーローズカード4	マイナーリーグ	1	キバッダのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ハートカード	—	—	ハートのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	最初から持っている。
晴れた空カード	—	—	晴れた空のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	最初から持っている。
ヒーローマスクカード1	オープンリーグ5	1	ヤリーダのマスクのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ヒーローマスクカード2	オープンリーグ6	1	タテラーゼのマスクのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ヒーローマスクカード3	オープンリーグ7	1	ユミヤッチャのマスクのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ドドンガカード	オープンリーグ8	1	ドドンガのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ドガインカード	オープンリーグ9	1	ドガインのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
フェニッチカード	オープンリーグ10	1	フェニッチのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
雨の日カード	オープンリーグ11	1	雨の日のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
かのこ模様カード	ベアーリーグ	1	かのこ模様のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
フォルダカード	トリオリーグ	1	フォルダのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
クモの巣カード	ミドルリーグ	1	クモの巣のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
プラネットカード	オープンリーグ2	1	プラネットのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
パタポンラインカード	オープンリーグ3	1	パタポンラインのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
水玉ピンクカード	マスターリーグ	1	水玉ピンクのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
機械仕掛けカード	オープンリーグ1	1	機械仕掛けのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
キルトカード	ミドルリーグ	1	キルトのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
モンスターカード	オープンリーグ12	1	モンスターのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ゴーンカード	オープンリーグ15	1	ゴーンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

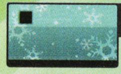
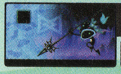
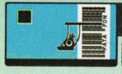
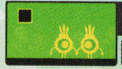
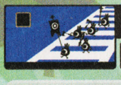
	カード	チーム ランク	星の かけら	詳細	入手方法
	○青色ゼブラカード	オープンリーグ9	1	青色ゼブラのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○アサガオカード	ロンリーリーグ	1	アサガオのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○中華風カード	マイナーリーグ	1	中華風のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○フラワーカード	マスターリーグ	1	フラワーのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ギザギザ三角カード	トリオリーグ	1	ギザギザ三角のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○まる文様カード	オープンリーグ4	1	まる文様のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ショータイムカード	ミドルリーグ	1	ショータイムのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○リボンカード	オープンリーグ3	1	リボンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ザックネルカード	オープンリーグ10	1	ザックネルのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○赤いお花カード	ペアーリーグ	1	赤いお花のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○レース模様カード	トリオリーグ	1	レース模様のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○やがすり模様カード	マスターリーグ	1	やがすり模様のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○麻の葉模様カード	オープンリーグ1	1	麻の葉模様のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○レトロスクエアカード	オープンリーグ1	1	レトロスクエアのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○編み模様カード	オープンリーグ2	1	編み模様のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○走るパタポンカード	オープンリーグ9	1	走るパタポンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○緑のレースカード	マイナーリーグ	1	緑のレースのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ハチの巣カード	オープンリーグ3	1	ハチの巣のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

かざり カード

	カード	チーム ランク	星の かけら	詳細	入手方法
	○パタポンとふきだしカード	—	—	パタポンとふきだしのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	最初から持っている。
	○囚人パタポンカード	オープンリーグ12	1	囚人パタポンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ラブ&パタポンカード	オープンリーグ13	1	ラブ&パタポンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ラッパパカード	オープンリーグ15	1	ラッパパのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ドドンガ&パタポンカード	トリオリーグ	10	ドドンガ&パタポンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ギガンテス&パタポンカード	ミドルリーグ	10	ギガンテス&パタポンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ほねデス&パタポンカード	オープンリーグ2	10	ほねデス&パタポンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○スターカード	オープンリーグ1	1	スターのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○旅行カバンカード	オープンリーグ5	1	旅行カバンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○そよ風カード	オープンリーグ4	1	そよ風のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○バトルカード	オープンリーグ80	1	バトルのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○サクラカード	マスターリーグ	1	サクラのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○モニターカード	マイナーリーグ	1	モニターのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ヘビ革カード	オープンリーグ6	1	ヘビ革のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ピアノカード	オープンリーグ11	1	ピアノのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○くわがっトンカード	オープンリーグ14	1	くわがっトンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○サッカーカード	オープンリーグ7	1	サッカーのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○バスケカード	オープンリーグ5	1	バスケのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

かざり カード

画像	カード名	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
	○手裏剣カード	オープンリーグ13	1	手裏剣のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○箱枠カード	オープンリーグ7	1	箱枠のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○パタポン2カード	オープンリーグ19	1	パタポン2のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○カラフルアイコンカード	オープンリーグ10	1	カラフルアイコンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○岩なげカード	オープンリーグ7	1	岩なげのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○青き惑星カード	オープンリーグ8	1	青き惑星のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○バラカード	オープンリーグ6	1	バラのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○古代風カード	オープンリーグ11	1	古代風のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ガルルカード	オープンリーグ16	1	ガルルのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○チョッキングのカード	オープンリーグ14	1	チョッキングのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○トラ模様カード	オープンリーグ6	1	トラ模様のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○暗黒の波動カード	オープンリーグ8	1	暗黒の波動のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○流氷カード	オープンリーグ8	1	流氷のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○タイルカード	ペアーリーグ	1	タイルのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○クリスマスカード	オープンリーグ4	1	クリスマスのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○エアメールカード	—	—	エアメールのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	最初から持っている。
	○豆絞りカード	オープンリーグ2	1	豆絞りのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○犬の足跡カード	オープンリーグ4	1	犬の足跡のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○雪の結晶カード	オープンリーグ5	1	雪の結晶のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○パタポンファイブカード	オープンリーグ3	10	パタポンファイブのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○タテラーゼカード	オープンリーグ14	1	タテラーゼのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ヤリーダカード	オープンリーグ15	1	ヤリーダのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ユミヤッチャカード	オープンリーグ16	1	ユミヤッチャのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○キバッダカード	オープンリーグ17	1	キバッダのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○デストロボカード	オープンリーグ18	1	デストロボのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ファイアボールカード	オープンリーグ10	1	ファイアボールのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○がっつきビークスカード	オープンリーグ66	1	がっつきビークスのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○やきもちコイールカード	オープンリーグ74	1	やきもちコイールのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○たかPソナッチカード	オープンリーグ33	1	たかPソナッチのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ぐうたらカラパシカード	オープンリーグ44	1	ぐうたらカラパシのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○おおぐいバズズーカード	オープンリーグ55	1	おおぐいバズズーのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ぶちぎれファンギルカード	オープンリーグ22	1	ぶちぎれファンギルのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○みだらなフィーナカード	オープンリーグ45	1	みだらなフィーナのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○メデンカード	オープンリーグ17	1	メデンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ブランコカード	オープンリーグ9	1	ブランコのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○仲良しカード	オープンリーグ12	1	仲良しのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

	名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
	雪の結晶カード	オープンリーグ5	1	雪の結晶のカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	パタポンファイブカード	オープンリーグ3	10	パタポンファイブのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	タテラーゼカード	オープンリーグ14	1	タテラーゼのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	ヤリーダカード	オープンリーグ15	1	ヤリーダのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	ユミヤッチャカード	オープンリーグ16	1	ユミヤッチャのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	キバッダカード	オープンリーグ17	1	キバッダのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	デストロボカード	オープンリーグ18	1	デストロボのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	ファイアボールカード	オープンリーグ10	1	ファイアボールのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	がっつきビークスカード	オープンリーグ66	1	がっつきビークスのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	やきもちコイールカード	オープンリーグ74	1	やきもちコイールのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	たかPソナッチカード	オープンリーグ33	1	たかPソナッチのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	ぐうたらカラパシカード	オープンリーグ44	1	ぐうたらカラパシのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	おおぐいバズズーカード	オープンリーグ55	1	おおぐいバズズーのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	ぶちぎれファンギルカード	オープンリーグ22	1	ぶちぎれファンギルのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	みだらなフィーナカード	オープンリーグ45	1	みだらなフィーナのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	メデンカード	オープンリーグ17	1	メデンのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	ブランコカード	オープンリーグ9	1	ブランコのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	仲良しカード	オープンリーグ12	1	仲良しのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	皆で渡れば怖くないカード	オープンリーグ13	1	皆で渡れば怖くないのカード。エンタークでチームカードに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

マーク

名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
槍マーク	—	—	槍のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。
矛マーク	トリオリーグ	1	矛のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
馬マーク	オープンリーグ2	1	馬のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
戦車マーク	オープンリーグ9	1	戦車のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
剣マーク	—	—	剣のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。
盾マーク	—	—	盾のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。
槌マーク	マスターリーグ	1	槌のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
双剣マーク	オープンリーグ9	1	双剣のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
肩マーク	オープンリーグ3	1	肩のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
腕マーク	オープンリーグ7	1	腕のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
弓マーク	—	—	弓のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。
大笛マーク	マイナーリーグ	1	大笛のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ケープマーク	オープンリーグ4	1	ケープのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
杖マーク	オープンリーグ6	1	杖のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
靴マーク	オープンリーグ1	1	靴のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
大砲マーク	オープンリーグ11	1	大砲のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

	マーク	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
毘	○ BIマーク	オープンリーグ24	1	BIのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
侍	○ SAMURAIマーク	オープンリーグ21	1	SAMURAIのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
刃	○ YAIBAマーク	オープンリーグ17	1	YAIBAのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
禅	○ ZENマーク	オープンリーグ35	1	ZENのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
夢	○ YUMEマーク	オープンリーグ25	1	YUMEのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
龍	○ RYUマーク	オープンリーグ65	1	RYUのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
虎	○ TORAマーク	オープンリーグ22	1	TORAのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
愛	○ AIマーク	オープンリーグ40	1	AIのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
誠	○ MAKOTOマーク	オープンリーグ23	1	MAKOTOのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
武	○ BUマーク	オープンリーグ20	1	BUのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
神	○ KAMIマーク	オープンリーグ99	1	KAMIのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
勇	○ YUマーク	オープンリーグ19	1	YUのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
攻	○ KOマーク	オープンリーグ13	1	KOのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
防	○ BOマーク	オープンリーグ14	1	BOのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
勝	○ SYOマーク	マイナーリーグ	10	SYOのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
一番	○ ICHIBANマーク	オープンリーグ95	1	ICHIBANのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
	○ パタポンヘルムマーク	—	—	パタポンヘルムのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。
	○ パタポンマーク	—	—	パタポンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。

マーク	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○ 仲良しマーク	オープンリーグ11	1	仲良しのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ はがねのヘルムマーク	オープンリーグ3	1	はがねのヘルムのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ でかポンマーク	オープンリーグ10	1	でかポンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ バーサラマーク	オープンリーグ19	1	バーサラのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ メデンマーク	オープンリーグ80	1	メデンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ ズビズバババヤマーク	オープンリーグ22	1	ズビズバババヤのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ カチンコッチマーク	オープンリーグ23	1	カチンコッチのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ ミュータロンマーク	オープンリーグ24	1	ミュータロンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ プリンセスマーク	オープンリーグ90	1	プリンセスのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ タマゴマーク	オープンリーグ26	1	タマゴのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ タテラーゼマーク	トリオリーグ	1	タテラーゼのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ ヤリーダマーク	マイナーリーグ	1	ヤリーダのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ ユミヤッチャマーク	ミドルリーグ	1	ユミヤッチャのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ キバッダマーク	オープンリーグ5	1	キバッダのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ デストロボマーク	オープンリーグ7	1	デストロボのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ しゃかポンマーク	オープンリーグ85	1	しゃかポンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ ジゴトンマーク	オープンリーグ29	1	ジゴトンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ カーメンマーク	オープンリーグ30	1	カーメンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

かざり マーク

名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
ほねデスマーク	オープンリーグ4	10	ほねデスのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ゴーンマーク	オープンリーグ75	1	ゴーンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
カルママーク	オープンリーグ70	1	カルマのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
カーチクマーク	オープンリーグ7	1	カーチクのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
モッチチマーク	オープンリーグ8	1	モッチチのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
肉マーク	オープンリーグ6	1	肉のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
フフフカボチャマーク	オープンリーグ20	1	フフフカボチャのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ミースリルマーク	オープンリーグ21	1	ミースリルのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
PATAマーク	オープンリーグ2	1	PATAのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
PONマーク	オープンリーグ4	1	PONのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
DONマーク	オープンリーグ6	1	DONのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
CHAKAマーク	オープンリーグ8	1	CHAKAのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ドドンガマーク	オープンリーグ15	1	ドドンガのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
モーチッチチマーク	オープンリーグ18	1	モーチッチチのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
センチュラマーク	オープンリーグ20	1	センチュラのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ドガインマーク	オープンリーグ21	1	ドガインのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
マンボスマーク	オープンリーグ22	1	マンボスのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ザックネルマーク	オープンリーグ23	1	ザックネルのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

チャカの章 データ解析

かざり マーク

名前	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
チョッキングマーク	オープンリーグ24	1	チョッキングのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
シュクルマーク	オープンリーグ25	1	シュクルのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
キャノギアスマーク	オープンリーグ26	1	キャノギアスのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ちびドラゴンマーク	ペアーリーグ	1	ちびドラゴンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ナイトヘルムマーク	トリオリーグ	1	ナイトヘルムのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
獅子マーク	マスターリーグ	1	獅子のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
フェニックスマーク	オープンリーグ1	1	フェニックスのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ユニコーンマーク	オープンリーグ2	1	ユニコーンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
グリフォンマーク	オープンリーグ3	1	グリフォンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
メドゥーサマーク	オープンリーグ5	1	メドゥーサのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ミノタウロスマーク	オープンリーグ12	1	ミノタウロスのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ドラゴンマーク	オープンリーグ9	1	ドラゴンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
パタポンエンブレムマーク	オープンリーグ12	1	パタポンエンブレムのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
風車マーク	ペアーリーグ	1	風車のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
ラインシールドマーク	―	―	ラインシールドのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。
ストライプシールドマーク	トリオリーグ	1	ストライプシールドのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
イナズマシールドマーク	ミドルリーグ	1	イナズマシールドのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
サークルシールドマーク	マスターリーグ	1	サークルシールドのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

マーク	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○スクールマーク	オープンリーグ3	1	スクールのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ファニーバッジマーク	オープンリーグ5	1	ファニーバッジのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○キングバッジマーク	オープンリーグ10	1	キングバッジのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ラウンドシールドマーク	オープンリーグ9	1	ラウンドシールドのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○サッカーボールマーク	マスターリーグ	1	サッカーボールのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○野球ボールマーク	オープンリーグ4	1	野球ボールのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○バスケットボールマーク	オープンリーグ8	1	バスケットボールのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○テニスマーク	オープンリーグ6	1	テニスのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○りんごマーク	ペアーリーグ	1	りんごのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○さくらんぼマーク	トリオリーグ	1	さくらんぼのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○パイナップルマーク	ミドルリーグ	1	パイナップルのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○洋ナシマーク	オープンリーグ1	1	洋ナシのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○オレンジマーク	オープンリーグ2	1	オレンジのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○いちごマーク	オープンリーグ3	1	いちごのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○だんごマーク	オープンリーグ5	1	だんごのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○フジヤママーク	オープンリーグ10	1	フジヤマのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○手裏剣マーク	オープンリーグ13	1	手裏剣のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○サクラマーク	―	―	サクラのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。

マーク	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○バラマーク	ロンリーリーグ	1	バラのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ヒマワリマーク	オープンリーグ9	1	ヒマワリのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○チューリップマーク	ミドルリーグ	1	チューリップのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○スズランマーク	オープンリーグ1	1	スズランのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○モミジマーク	オープンリーグ8	1	モミジのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○はっぱマーク	オープンリーグ10	1	はっぱのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○マタンゴマーク	オープンリーグ45	1	マタンゴのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ガンチクマーク	オープンリーグ15	1	ガンチクのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○プーチクマーク	オープンリーグ17	1	プーチクのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○くわがっトンマーク	オープンリーグ60	1	くわがっトンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○くもトンマーク	オープンリーグ55	1	くもトンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○さそりトンマーク	オープンリーグ50	1	さそりトンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ハチマーク	オープンリーグ12	1	ハチのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○カマキリマーク	オープンリーグ7	1	カマキリのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ウージーマーク	オープンリーグ18	1	ウージーのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ラッパパマーク	―	―	ラッパパのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	最初から持っている。
○ペッコラマーク	オープンリーグ16	1	ペッコラのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ヤギマーク	ペアーリーグ	1	ヤギのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

マーク	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○コトリマーク	オープンリーグ17	1	コトリのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○オオカミマーク	マイナーリーグ	1	オオカミのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ババットマーク	オープンリーグ11	1	ババットのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ヘビマーク	ミドルリーグ	1	ヘビのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ドクロマーク	オープンリーグ11	1	ドクロのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○スカルマーク	オープンリーグ13	1	スカルのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○牛骨マーク	マスターリーグ	1	牛骨のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○恐竜のホネマーク	オープンリーグ4	1	恐竜のホネのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○サカナのホネマーク	オープンリーグ6	1	サカナのホネのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○鎖マーク	オープンリーグ8	1	鎖のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ヒトの足跡マーク	マイナーリーグ	1	ヒトの足跡のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○犬の足跡マーク	オープンリーグ7	1	犬の足跡のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○蹄鉄マーク	オープンリーグ2	1	蹄鉄のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○おひさまマーク	オープンリーグ12	1	おひさまのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○おつきさまマーク	オープンリーグ10	1	おつきさまのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ほしポンマーク	オープンリーグ27	1	ほしポンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○土星マーク	オープンリーグ13	1	土星のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ファイアマーク	オープンリーグ16	1	ファイアのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

チャカの章 データ解析
かざり マーク

マーク	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○しずくマーク	オープンリーグ18	1	しずくのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○イナズママーク	オープンリーグ5	1	イナズマのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○スペードマーク	オープンリーグ14	1	スペードのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ハートマーク	オープンリーグ15	1	ハートのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ダイヤマーク	オープンリーグ16	1	ダイヤのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○クローバーマーク	オープンリーグ17	1	クローバーのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○キングマーク	オープンリーグ14	1	キングのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○王将マーク	オープンリーグ19	1	王将のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○8分音符♪マーク	オープンリーグ19	1	8分音符♪のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○8分音符♪♪マーク	オープンリーグ20	1	8分音符♪♪のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○男の子マーク	オープンリーグ27	1	男の子のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○女の子マーク	オープンリーグ28	1	女の子のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ナイフとフォークマーク	オープンリーグ14	1	ナイフとフォークのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○コーヒーマーク	オープンリーグ15	1	コーヒーのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○グツグツペロンマーク	オープンリーグ25	1	グツグツペロンのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○天秤マーク	オープンリーグ16	1	天秤のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ドルマーク	オープンリーグ18	1	ドルのマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○宝石マーク	オープンリーグ1	10	宝石のマーク。エンタークでチームの旗のマークに設定できる。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

BGM

曲名	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○ギョロッチのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「進軍と攻撃の訓練」「防御の訓練」「攻撃と回避の訓練」「進軍とジャンプの訓練」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○アッチチチのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「自制の邪悪」「迷宮に潜む火山の王」「灼熱の爪チョッキング」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ヤッホッホーのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「正義の邪悪」「機械兵の奇々怪々」「生ける機動要塞ギャノディアス」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○リンリリンのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「勇気の邪悪」「勇気の洞窟に隠された謎」「不屈の巨竜マジドンガ」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○オレオレオーレのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「がっつきビークスとタヒタヒ樹海の死闘」「タヒタヒ樹海の ほねデス軍団」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ビビリッチのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「ブラックほしポンの復讐!?」「クレクレーターの ほねデス軍団」「【マル専】魔神フォルド」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ビックラコッタのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「【マル専】火竜ヴァロ」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ギョロギョロのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「伝説の悪魔ゴルル」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○アウォーンのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「たかPソナッチと霧に隠されたワナ」「岩場の怪物ゴーレムとほねデス軍団」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ウッシッシのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「【マル専】竜神の子ヒュミット」「がっつきビークス 宿命の対決」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○カチンコロンのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「純潔の邪悪」「はるかな高みを目指して」「鋼鉄の巨像ドガイン」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ウッフンファーのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「みだらなフィーナと心をとざす氷の森」「吹雪の塔と ほねデス軍団」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ズンズンズンのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「ぶちぎれファンギルと不思議のシラカンバ」「シラカンバの ほねデス軍団」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ポックリマッカのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「不屈の邪悪」「ギロチンの奥に潜むもの」「裏仮面の大悪魔ズッタンカーメン」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○モーダメポンのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「自制の邪悪」「迷宮に潜む火山の王」「灼熱の爪チョッキング」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ポンベケダッタのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「誠実の邪悪」「屋敷の中の植物園」「底なしの胃袋シュシュクル」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○トテチテタンのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「おおぐいバズズーと永眠のオアシス」「永眠のオアシスと ほねデス軍団」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

曲名	チームランク	星のかけら	詳細	入手方法
○ニャンカデッタのテーマ	トリオリーグ	1	クエスト「不屈の邪悪」「ギロチンの奥に潜むもの」「裏仮面の大悪魔ズッタンカーメン」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ホーホイヤッハのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「オープニングクエスト」「伝説の巨人ギガンテス」「巨人の王ギガンテキング」「【マル専】暗黒竜リベラ」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ドンジャラリンのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「巨人の原野を越えてゆけ!」「サイクロプス狩り」「続サイクロプス狩り」「【マル専】火竜ヴァロ」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○スンゲーモンのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「純白の雪原は冷たくて」「氷雪地帯に眠るドラゴン」「【マル専】氷竜イノセン」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ボンボヤージのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「峠を守る冥界の番犬」「スワンキ峠の雷獅子」「【マル専】雷獣ジャスティ」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○グピーパピーのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「ヌチャラ沼のパタ食いザメ」「木炭の怪物 デス・トレント」「【マル専】御神木フェイス」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ナンナンナノのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「灼熱の砂漠に天の恵みなし」「これが砂漠のヌシDEATHか!?」「【マル専】竜神の子ヒュミット」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○パラビヤッパのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「金銀黒鉄…ほしポン大集合ッ!!」「バクバクッ…超絶マジンはんぱねっす!!」「【マル専】魔神フォルド」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○パタコラサッサのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「自制の邪悪」「迷宮に潜む火山の王」「灼熱の爪チョッキング」「宝箱を奪ってガーゴイル♥」「【マル専】暗黒竜リベラ」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ツンツツツンのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「寛大の邪悪」「滅びない邪悪と もうひとつの箱」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ドッタマガチンのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「古戦場と欠けた月」「怒れる狼は満月を見るか」「気高くも 無慈悲な武人」「業突くなカラスの目に映る3拠点」ほか使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○クルクルミッソのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「鳥か獣か? 攻撃か防御か?」「完全防空ウルトラソニック!」「並び立たない 2つの正義」「カラパシは動くシェルター?」ほか使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○スッテンゴクンのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「人魚の涙と雪上競走」「はかなき思いは泡と消えて」「プライドを賭けた 大レース」「砂漠で全力ガチレース!」ほか使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○オーギョロッチのテーマ	マイナーリーグ	1	クエスト「寛大の邪悪」「滅びない邪悪と もうひとつの箱」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ギョロッチのロック	ミドルリーグ	1	クエスト「大砲好き♥コイールの陣」「絶壁への道の ほねデス軍団」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ビビリッチのロック	ミドルリーグ	1	クエスト「勇気の邪悪」「勇気の洞窟に隠された謎」「不屈の巨竜マジドンガ」「究極巨竜カッチンドンガ」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ビックラコッタのロック	ミドルリーグ	1	クエスト「怒れる怪鳥モーチッチチ」「【マル専】御神木フェイス」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○アウォーンのロック	ミドルリーグ	1	クエスト「自制の邪悪」「迷宮に潜む火山の王」「灼熱の爪チョッキング」使用BGM。	シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

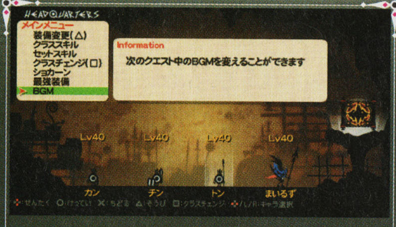
○ ウッシッシのロック	チームランク ミドルリーグ / 星のかけら 1	詳細：クエスト「純潔の邪悪」「はるかな高みを目指して」「鋼鉄の巨像ドガイン」使用BGM。	入手方法：シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ カチンコロンのロック	チームランク ミドルリーグ / 星のかけら 1	詳細：クエスト「誠実の邪悪」「屋敷の中の植物園」「底なしの胃袋シュシュクル」使用BGM。	入手方法：シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ ズンズンズンのロック	チームランク ミドルリーグ / 星のかけら 1	詳細：クエスト「霧に身を隠す怪物センチュラ」「【マル専】雷獣ジャスティ」使用BGM。	入手方法：シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ モーダメポンのロック	チームランク ミドルリーグ / 星のかけら 1	詳細：クエスト「砂漠の王ザックネル」「【マル専】竜神の子ヒュミット」使用BGM。	入手方法：シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ ポンベケダッタのロック	チームランク ミドルリーグ / 星のかけら 1	詳細：クエスト「雪原の王マンボス」「【マル専】氷竜イノセン」使用BGM。	入手方法：シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。
○ トテチテタンのロック	チームランク ミドルリーグ / 星のかけら 1	詳細：クエスト「正義の邪悪」「機械兵の奇々怪々」「生ける機動要塞ギャノディアス」使用BGM。	入手方法：シルバーほしポンのショップで星のかけらと交換する。

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

かざりを入手して自分好みにカスタマイズ

●クエストでお気に入りのBGMを流そう

シルバーほしポンのショップでアイテムのBGMを手に入れると、クエストで流れる音楽を任意で変更できるようになる。BGMはクエストの「寛大の邪悪」か「滅びない邪悪ともうひとつの箱」クリア後の選択肢で「このまま静かに死にたい」を選択し、チームランクがトリオリーグ以上であればシルバーほしポンのショップに並ぶ。変更するには、まずストーリーを進めよう。なお、設定できるBGMは全部で41種類あり、所属するチームのランクが上がると随時開放されていく。



1つでもBGMを入手すると、シングルプレイ時と、マルチプレイ時のホストプレイヤーのキャンパや出撃前のメニューにBGMを設定する項目が現れる。

●装飾品でアジトを飾って仲間をお出迎え

装飾品はアジトを飾るアイテムで、設置タイプ、吊り下げタイプ、壁紙タイプの3種類がある。それぞれのタイプは設置される場所が決まっており、同じタイプの装飾品は同時に1つまで設定することが可能だ。3種類の組み合わせは自由なので、自分なりにアジトを飾って、チームメンバーや友達をアジトに招こう。なお、入手方法はシルバーほしポンのショップとチーム目標達成の2つで、どちらもチームが活発に活動していることが求められる。仲間と力を合わせて入手を目指そう。



ヒーローゲートの左が吊り下げタイプ、右が設置タイプ、エンタークの右が壁紙タイプだ。同系統のデザインをセットで用いると、アジトに統一感がでる。

髪型

ヒーローは非常に個性的な髪型をしている。ここでは、髪型の変更方法とともに、各チケットで変更できる髪型の一覧を掲載した。

最初の質問でヒーローの髪型が決まる

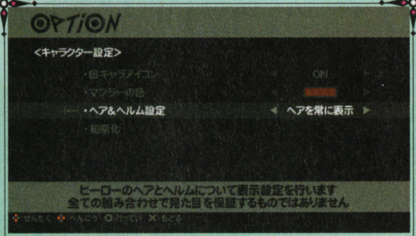
NEW GAMEでゲームを始めるとシルバーほしポンに「個性的な生き方をしてみたいと思うか」と質問をされる。この質問はヒーローの髪型に関係しており、「はい」と答えるとかっきいチケットとおったまチケットの髪型のなかからランダムで、「いいえ」と答えると選択した系統のデフォルトの髪型でゲームをスタートすることになる。なお、各系統の髪型は、槍系がスパイクドヘア、盾系がオーソドックスヘア、弓系がシューティングテールとなっている。



あまり好みではない髪型になるかもしれないリスクを負ってでも、個性的に生きることを選択するか悩み所だ。

見た目を変えてオシャレを楽しもう

クラスや装備品でヒーローの見た目は大きく変わるが、ある程度ゲームを進めると最初に選んだ髪型も変更可能になる。髪型を変更したい場合はシルバーほしポンのショップでチケットを購入し、アルマリのキーアイテムから使おう。その場では変化はわからないが、アジトに移動すると新しい髪型を確認できる。なお、かっきいチケット、おったまチケット、がっくしチケットの3種類があり、使用すると各チケットでなれる髪型のなかからランダムで決定される。



気に入っている髪型をヘルムに邪魔されたくなかったら、オプションでヘアが常に表示されるよう設定しておこう。

●髪型リストの見方

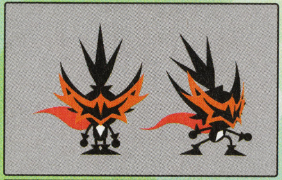


1 **グラフィック**：髪型を前から見た場合と横から見た場合の見た目。チケットを使用すると、かっきいチケットは9種、おったまチケットは7種、がっくしチケットは27種のデザインのなかからランダムで髪型が決まる。各チケットはチームランクがロンリーリーグ、ミドルリーグ、オープンリーグ1になることで随時開放され、シルバーほしポンのショップで星のかけらを1つと交換で入手できる。

2 **名称**：髪型の名前。髪型のモチーフとなっている物がわかる名前となっている。

かっきいチケット


オーソドックスヘア


スパイクドヘア


ツインテール


ファイアーテール


ポニーテール


鉄のヘルムヘア


シューティングテール


ドレッドテール


ドレッドテール2

おったまチケット


チュラニードル


ゴーンホーン


チョッパグラブ


ドドンガヘア


クネルテール


ガインロック


シュクルンポット

がっくしチケット

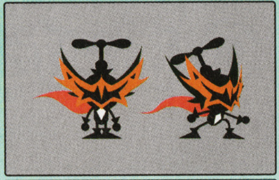

そうなんイカ

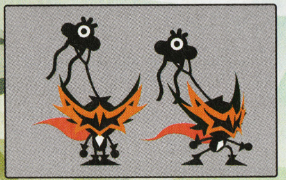

ササッタかんざし

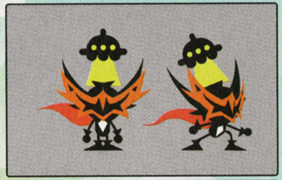

ペッコラヘア


ドンチャカエッグ


マジドンガヘア


パタコプタ


やっこさん


アダムスキン


バードウィーク


○ サンプルゲッティ


○ ハッピーフラワー


○ お団子かんざし


○ ひらめきライト

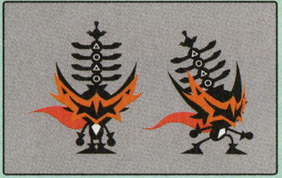

○ ツインチェリー

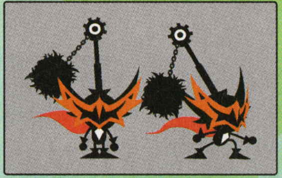

○ カーメンヘア

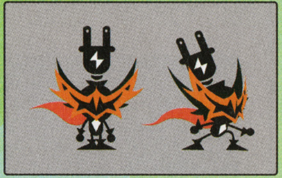

○ カルマウィング

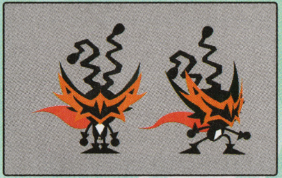

○ ピラミッド


○ ソフトクリーム


○ オエップヘア


○ ギャノディアスヘア


○ 電気プラグ

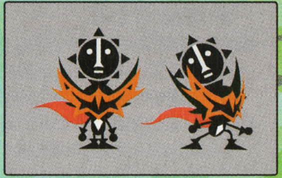

○ バイキン


○ りんごのへた


○ ぶたのしっぽ


○ モアイ


○ ハブラシマン

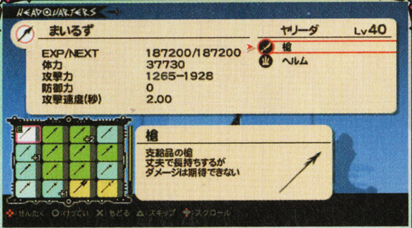

○ 太陽

敵

本作には全部で58種の敵が出現する。ここでは、3つのカテゴリに分け、敵が主に出現するマップや攻撃の種類、対処法を掲載した。

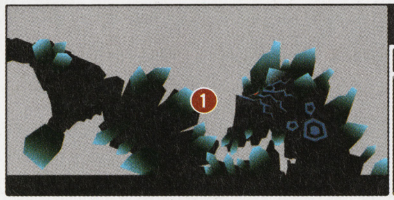
攻撃パターンを覚えてクエストクリア

クエストに挑戦すると、様々な敵が行く手を阻む。同じ敵でも、出現するクエストによって体力などのステータスや弱点が変化するが、攻撃をするときの基本的な動きは変わらない。敵がどのような攻撃を使用するか覚えておけば、新たなクエストに出撃するときも装備品の選択や立ち回りで苦戦することがなくなる。ここでは敵の攻撃の種類と対策を解説したので、データを参考にそれぞれの攻撃の予備動作を確認し、立ちはだかる敵をなぎ倒していってほしい。



事前に挑戦するクエストに出現する敵がわかっていれば、ユニットのクラスや装備品を選ぶときにも迷わない。

●敵データの見方



○ アイスゴーレム ❷

主な出現マップ	けがれし涙の雪原 ❸

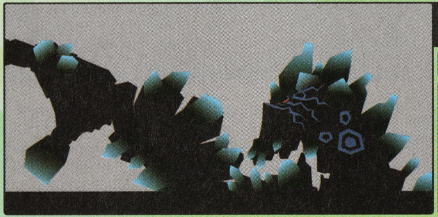
解説：氷結属性のゴーレムで、攻撃種別が打撃の炎属性攻撃に弱い。地面に潜ると着火が消えてしまううえ、潜っている間は無敵になる。腕で殴り❹ける攻撃はタメ防御で、口から冷気を吐く氷ブレスは「ジャンプ」で避けよう。高い氷結効果があるので、装備品などでの対策が必要。

❶**グラフィック：**敵の見た目。形態が変化する敵は代表的なグラフィックを掲載。
❷**名称：**敵の名前。本書では敵を名前の50音順で掲載している。
❸**主な出現マップ：**敵が主に出現するマップ。記載してあるマップから選択できるクエストにその敵が出現することが多い。
❹**解説：**敵の解説。その敵の特徴とともに、敵が使用してくる攻撃の種類や動き、属性、対処法などを合わせて記載した。


敵の体力はクエストによって違うが、一部の敵は下に体力ゲージが表示されるので、参考にして戦おう。

モンスター

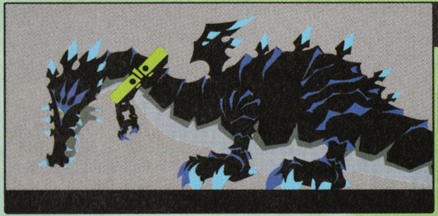
○ アイスゴーレム



主な出現マップ：けがれし涙の雪原

解説：氷結属性のゴーレムで、攻撃種別が打撃の炎属性攻撃に弱い。地面に潜ると着火が消えてしまううえ、潜っている間は無敵になる。腕で殴りつける攻撃はタメ防御で、口から冷気を吐く氷ブレスは「ジャンプ」で避けよう。高い氷結効果があるので、装備品などでの対策が必要。

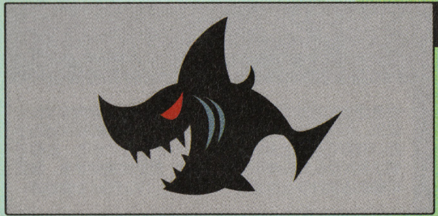
○ アイスドラゴン



主な出現マップ：けがれし涙の雪原

解説：氷属性のドラゴン。口から吐く氷結効果があるブレスは広範囲に届くため、パタポンズが複数同時に氷結になってしまうことも。爪で体を地面に固定する動作をしたら、タメ防御をしよう。炎属性の攻撃が有効なので、対氷防具のほかに、炎属性の武器を準備しておくとよい。

○ ウージー



主な出現マップ：よくばり仮面のジャングル

解説：地中に潜ってパタポンたちを襲うサメ型モンスター。ダメージを与えると地中から飛び出してくるが、再度潜ったときにパタポンを一口で食べてしまう即死攻撃を使用する。近くにいると食べられる可能性があるので、中距離から遠距離の攻撃ができるクラスにして挑もう。

○ ガーゴイル



主な出現マップ：うらやむ視線のサバンナ

解説：大きな羽で空中に滞空している悪魔型モンスターで、攻撃種別が打撃の攻撃があまり効かない。ガーゴイルに呪いをかけられたユニットは様々な状態異常に襲われるが、ほかのユニットになすりつけることが可能だ。なお、宝箱を持っているときに倒せば、その宝箱をゲットできる。

○ ガーゴルド



主な出現マップ：うらやむ視線のサバンナ

解説：ガーゴイルの亜種で、打撃に強い。宝箱をユニットの目の前に置き、取れる直前で持ち去ってしまうような嫌な性格。宝箱はガーゴルドを倒すことができれば手に入るが、倒し損なうと宝箱ごと逃げてしまう。また、ガーゴルドの呪いには一定時間毎にダメージを与える効果がある。

○ ゴーレム



主な出現マップ：おごれる翼の台地

解説：岩の塊が魂をもったもの。地面に潜って移動するが、土の山がボコボコと移動するためどこに居るのかは分かる。近距離で使用するよろめき効果を持つ殴りつけにはタメ防御が、遠距離で使用する細かい岩を吐き出す攻撃には「ジャンプ」が有効。なお、攻撃種別が打撃の攻撃に弱い。

○ サイクロプス



主な出現マップ：いかれる巨人の原野

解説：大きな棍棒を持った巨人。身の丈に合わないヘルメットをかぶっていて、いつも左手で抑えている。近距離では棍棒で殴りつけてくる攻撃を、遠距離では地中から岩をすくい上げて投げつける攻撃を行うので、「にげろ」で回避しよう。まれに宝箱をすくい上げて投げることがある。

○ さそりアン



主な出現マップ：だらけた悪魔の火山地帯

解説：魔界から出てきた魔界兵で、剣、槍、弓、騎馬のクラスが存在する。彼らは常に集団で行動し、数でヒーローを押さえ込もうとする厄介な敵だ。攻撃には高い着火発生率があり、対策をしないで挑むと「さわげ」を繰り返すだけで終わってしまう。着火抵抗率を高めにして行こう。

○ サラマンダー



主な出現マップ：正義の古城

解説：全身が炎に包まれており、氷属性の攻撃に非常に弱い。また、火炎アタックをしてくるので、着火抵抗率や対炎が高い装備で挑むと受けるダメージを軽減できる。攻撃を受けるとだんだん体が大きくなり、最後は爆発する。爆発に巻き込まれると大ダメージなので、「にげろ」で回避だ。

○ ジャスティ



主な出現マップ：おごれる翼の台地

解説：雷属性のフェンリル。噛みつきは「ジャンプ」で回避できるが、で食べている間は隙だらけになるので、余裕があれば1人を犠牲にし、ほかのメンバーで袋叩きにする戦法が有効。また、口からは雷属性のブレスを吐く。ブレスは広範囲に影響し、連続して受けると大ダメージになる。

○ スノーサラマンダー



主な出現マップ：けがれし涙の雪原

解説：氷の精霊であるスノーサラマンダーには、炎属性の攻撃が非常に有効。最初は小さいが、攻撃を受けるとだんだん大きくなる。体力が0になったときの爆発は高い攻撃力を持っているので、「にげろ」で回避だ。なお、氷結アタック対策として、氷結抵抗率を高くしておこう。



○ ダークドラゴン

主な出現マップ うらやむ視線のサバンナ

解説 毒属性のドラゴン。四足で地面を這いずって移動する。口から吐くブレスには毒効果があり、毒状態になるとパタポンズの体力が徐々に削られてしまう。毒抵抗率を高くしてから戦いに行くことが大事だ。なお、攻撃種別が光の攻撃に弱いが、斬撃ではダメージをあまり受けない。



○ デス・トレント

主な出現マップ よくばり仮面のジャングル

解説 木炭に生命が宿った敵で、攻撃種別が刺突の攻撃はあまり効かないが、炎の攻撃には非常に弱いという特徴を持つ。着火させると逆上して襲いかかってきて、腕による叩きつけ攻撃と火の粉を飛ばす攻撃を使用する。天候が雨だと体力が回復してしまうが、攻撃頻度が落ちる。



○ デスデス

主な出現マップ そこなし胃袋の砂漠

解説 眠っている者の魂を抜き去る死神。眠りと毒の効果がある臭い息でユニットを眠らせる。近距離では鎌攻撃を繰り出し、眠っているユニットは一激で魂を抜かれてしまうので、状態異常は「さわげ」ですぐに回復しておこう。なお、デスデスには攻撃種別が光の攻撃が非常に有効だ。



○ ドラゴン

主な出現マップ 勇気の洞窟

解説 首輪を付けており、何者かに飼われていた形跡があるドラゴン。広範囲にわたるブレスにはタメ防御か懐に逃げ込むことで対処しよう。また、ブレスは炎属性で着火効果があるので、対炎、着火抵抗率が高い防具を揃えておくのも忘れずに。なお、攻撃種別が氷の攻撃に弱い。



○ ドラゴンパピー

主な出現マップ そこなし胃袋の砂漠

解説 まだあどけなさが残る子供のドラゴン。パタポンを見つけると引っ掻いてくるので、「ジャンプ」か「にげろ」で回避しよう。まだブレスがうまく吐けずちょろっと火がでるだけで無害だが、まれに上手く吐いてくることもある。攻撃種別が氷の武器を装備しておくと倒しやすい。



○ トレント

主な出現マップ いかれる巨人の原野

解説 木に生命が宿ったモンスター。炎属性の攻撃が非常に有効だが、着火すると動きだし、着火効果がある攻撃を仕掛けてくる。攻撃種別が刺突の攻撃はあまり効かないので、装備していく武器を選ぶときはほかのものを選ぼう。なお、雨が降ると徐々に体力が回復するので厄介だ。

チャカの章 データ解析
敵 モンスター



○ ヌシデス

主な出現マップ そこなし胃袋の砂漠

解説 デスデスの亜種。闇属性の息を吹きかけ、パタポンたちを眠り状態にする。眠り状態で鎌攻撃を受けてると、どんなに体力が残っていても魂を抜かれて倒されてしまうので、「ジャンプ」か「にげろ」で確実に回避しておきたい。出会ったら弱点の光属性の攻撃で素早く倒してしまおう。



○ ヌッコロバス

主な出現マップ いかれる巨人の原野

解説 サイクロプスの亜種。ヘルメットが下がって前が見えない状態でも音を頼りに棍棒で殴る攻撃と、トゲ鉄球か宝箱を投げつける攻撃を行うので安心できない。殴る攻撃は「まもれ」で耐え、鉄球は「にげろ」で回避しよう。なお、鉄球は重いので、サイクロプスの攻撃より飛距離が短い。



○ バクバク

主な出現マップ だらけた悪魔の火山地帯

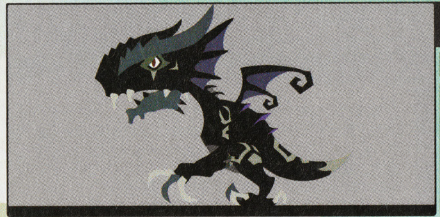
解説 バルバクの亜種。基本的にあらゆる直接攻撃を跳ね返すので、あまりダメージが入らない。食べるものがなくなると、矛による薙ぎ払いと串刺しのほかに、腹攻撃の衝撃波を使って攻撃してくるので、タイミングよく「ジャンプ」して回避だ。なお、衝撃波には氷結効果がある。



○ バルバク

主な出現マップ だらけた悪魔の火山地帯

解説 豊富な脂肪に包まれた悪魔で、打撃攻撃があまり効かない。肉を食べているあいだはこちらを意に介さないが、弱点のつま先付近に攻撃を受け続けると、怒り状態になって薙ぎ払い攻撃をしてくる。肉がなくなるとパタポンを串刺しにして食べるが、ボタン連打で脱出可能だ。



○ ヒュミット

主な出現マップ 暴食の下層

解説 2足で移動するドラゴン。反転したときの尻尾にノックバック効果があったりと、トリッキーな攻撃が特徴。素早く引っ掻く攻撃と闇属性のブレスには「ジャンプ」で対処し、弱点の光属性攻撃で応戦しよう。なお、走って近づいてくると押し込まれるため、立ち回りに注意が必要だ。



○ フェンリル

主な出現マップ おごれる翼の台地

解説 常に腹を空かせている巨大で獰猛な狼。近距離では前足で捕獲してから噛みつく攻撃を使用してくるので、「ジャンプ」を使って回避しよう。捕らえられてもボタンを連打すれば脱出できるが、命令コマンドを入力するタイミングに連打するとフィーバーが途切れて戦況が不利になる。

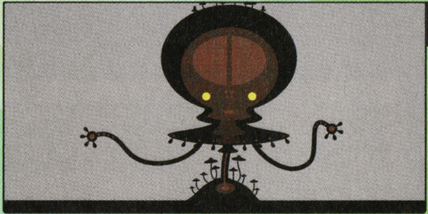
○ ほねデス



主な出現マップ：いかれる巨人の原野

解説：やたら丁寧な口調で話すわりに、絶え間ない攻撃をしかけてくる軍団。砦などから次々と出現するので、倒しても倒してもきりがない。また、ほねデスには剣、槍、弓、騎馬、笛のクラスが存在し、それぞれの武器に合わせた近距離から遠距離の攻撃を使う。

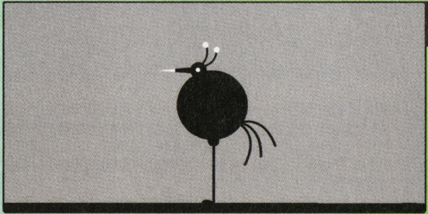
○ マタンゴ



主な出現マップ：誠実の屋敷

解説：巨大なキノコの怪物で、炎属性の攻撃に弱い。大きな笠から出る胞子で敵か味方を問わず、なんでもかんでも眠らせてしまう。ただし、魔族とほねデスはマタンゴの胞子に耐性を持つため、眠り抵抗率が低いとパタポンはピンチに陥る。遠距離からは岩を投げる攻撃も使用する。

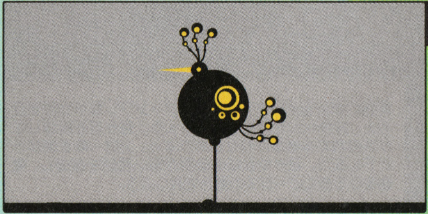
○ モッチチ



主な出現マップ：パタポン訓練所

解説：体は丸く毛むくじゃらで、足が細くて長い生き物。普段は長い足を折りたたんで地面に体を伏しているが、パタポンが近寄ると驚いて少し逃げる。離れた場所から攻撃してくることもあるので、モッチチと遭遇したら遠距離攻撃を使って素早く倒したい。

○ モッチッチィ



主な出現マップ：パタポン訓練所

解説：モッチチより出現がレアなモッチッチィは、モッチチより足が速い。モッチチと一緒で、普段は地面に伏して動かないが、パタポンの接近に気づいた瞬間に攻撃を繰り出し、それ以上近づく前に猛スピードで逃げてしまう。モッチッチィを倒すには、強力な遠距離攻撃が必要だ。

ダークヒーロー

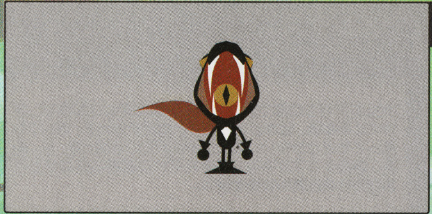
○ カラパシ



主な出現マップ：不屈の発射場

解説：怠惰なダークヒーロー。周囲に全身をすっぽりと覆う半透明の甲羅を出現させ、魔法攻撃によるダメージと状態異常を完全に無効化してしまう。また、物理攻撃も軽減されてしまううえ、甲羅には当たり判定があるので、出現しているあいだは離れていよう。

○ コイール



主な出現マップ：寛大なる古戦場

解説：嫉妬にかられたダークヒーロー。攻撃種別が大質量の、キャノギャバン系武器を扱う。連続で2発の大砲を速射した場合は、1発でも当たると大きなダメージを受けてしまう。コイールが力をためだしたら、「にげろ」「まもれ」などで大砲攻撃に備えよう。

○ ソナッチ



主な出現マップ：正義の発射場

解説：傲慢なダークヒーロー。毒と眠りの効果を持つ音玉を12発同時に放つ。ばらまかれた音玉に当たると、毒と眠り状態になるとともに大きいダメージを受ける。向かい風のときは音玉が遠くまで届くので、風向きが変わったら「にげろ」より盾や壁で身を守ろう。

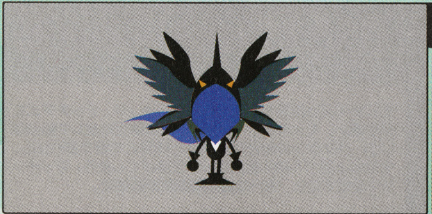
○ バズズー



主な出現マップ：自制の競走場

解説：暴食を繰り返すダークヒーロー。ハエを20匹呼び出し、目標に向かって突っ込ませる。ハエには着火効果があるので、着火抵抗率の高い防具を装備しておこう。ハエが出現したときにいた場所からパタポンズが移動すれば、集中攻撃を受けることは免れる。

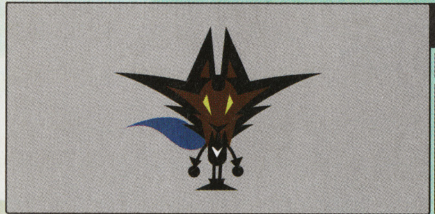
○ ビークス



主な出現マップ：誠実の古戦場

解説：貪欲に求めるダークヒーロー。ジャンプしながら鎌を振ると、前方へ大きな竜巻が発生する。通り道を破壊しながら前進する竜巻に巻き込まれると、上空へ吹き飛ばされてしまう。眠りや氷結の効果が高い武器を装備し、竜巻を作る前にビークスの動きを封じよう。

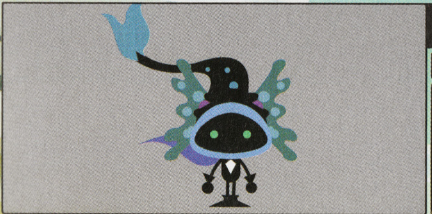
○ ファンギル



主な出現マップ：勇気の古戦場

解説：憤怒にかられたダークヒーロー。離れている敵に素早く近づいて高速で回転する攻撃を使用し、1撃目で踏み込みながらジャブを、2撃目でダッシュしながらストレートのパンチを繰り出す。遠距離に逃げていても2撃目で到達されるので、「ジャンプ」で回避しよう。

○ フィーナ



主な出現マップ：純潔の競走場

解説：色欲に囚われたダークヒーロー。ジャンプしながら高い氷結効果がある槍を投げる。槍に当たると大きなダメージを受けるので、力をためていたら「にげろ」で回避だ。また、着弾地点に生じる爆風に当たるとパタポンズは氷結状態になり、しばらく動けなくなる。

ボス

○ アーク＝パンダラ



主な出現マップ　寛大なる墓所

解説　3形態に変化するボスで、光属性の攻撃に弱い。人型のときに使用する大きな口や剣による攻撃には「にげろ」や「ジャンプ」で、箱型で使用する毒、氷結、眠り効果のあるガスには状態異常抵抗力が高い装備で対抗しよう。また、邪心モードからは、右端の箱を攻撃することで戻れる。

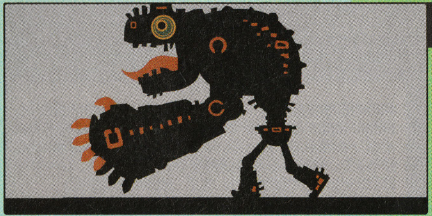
○ オグ



主な出現マップ　自制の迷宮

解説　「ポン！コー！ツー！」の掛け声で起動する古代兵器。ファンギルが乗っており、地上を移動する。ダメージを与えながら障害物を貫通する貫通光弾と、連続で撃てる連射型ビームを使用する。貫通光弾は「にげろ」では避けにくいので、「まもれ」で防御しよう。なお、打撃攻撃に弱い。

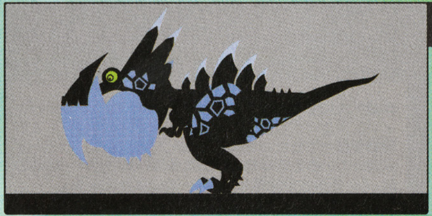
○ ガイン



主な出現マップ　純潔の巨塔

解説　純潔の邪悪に操られている鋼で覆われた巨像。巨体で繰り出す押し出しや放り投げを受けると、大きくノックバックしてしまう。大きな腕を振り下ろす叩きつけは「にげろ」で、脅威の威力を誇るレーザービーム砲は「ジャンプ」で回避しよう。なお、攻撃種別が打撃や雷の攻撃に弱い。

○ カッチンドンガ



主な出現マップ　けがれし涙の雪原

解説　雪の降るステージに登場するドドンガの一種で、炎属性の攻撃に弱い。氷結効果がある青い炎を吐く攻撃でパタポンの動きを封じる。動けないときに近づかれると、なすすべもなく捕食、突き上げ攻撃を受けることになるので、できるだけ氷結抵抗率が高い防具を装備してから挑もう。

○ ギガンテキング



主な出現マップ　うらやむ視線のサバンナ

解説　うらやむ視線のサバンナに出現する大巨人。ボディプレスや踏みつけなど、大きな体を使った攻撃を得意とし、その破壊力は絶大。また、手にはパタポンの何倍もある剣を持ち、振り下ろし、地面を切りつけるなどの攻撃を繰り出す。踏みつけ以外は範囲が広いので「まもれ」で防御だ。

チャカの章 データ解析
敵 ボス

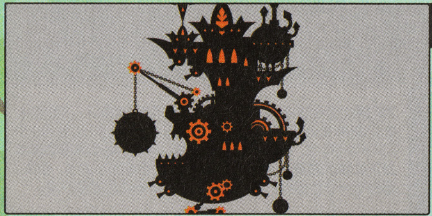
○ ギガンテス



主な出現マップ　いかれる巨人の原野

解説　巨人の原野に出現する大巨人で、その巨体ゆえに動きは遅い。尋常ではない大きさを生かしたボディプレスを必殺技に持つ。それ以外にも、足の大きさを生かした踏みつけや、手に持つ剣を振り下ろす攻撃などを使用してパタポンたちを追い詰める。踏みつけは「にげろ」で回避だ。

○ キャノギアス



主な出現マップ　正義の古城

解説　正義の邪悪に操られている機械で覆われた巨兵。機械なので刺突は効きにくいが、雷属性の攻撃に弱い。凄まじい破壊力と状態異常効果を持つ砲弾や爆弾を繰り出すので、避けられなかった場合は「さわげ」を忘れるな。また、まれに行う超兵器による攻撃は「ジャンプ」で回避だ。

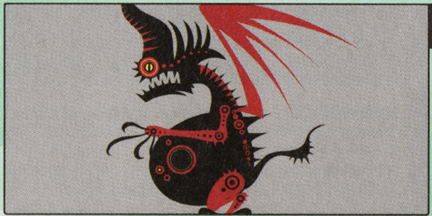
○ ギャノディアス



主な出現マップ　正義の古城

解説　大砲攻撃でパーティーを全滅に追い込む機動要塞。要塞と呼ばれるにふさわしい破壊力を誇り、近距離で使う鉄球による攻撃は驚異的。また、砲弾や爆弾を飛ばしてくるので、距離をとっていても安全とはいえない。状態異常対策は万全にしておこう。まれに謎の超兵器を使用する。

○ ゴルル



主な出現マップ　だらけた悪魔の火山地帯

解説　紫色の邪悪な炎でパタポンたちを攻撃。普段は人型だが、獣型に変身することができる。人型のときに使用するパタポンを捕まえて残っている体力をすべて奪う攻撃は「にげろ」で、獣型のときに使用する突進、ブレス、レーザーは「ジャンプ」で避けよう。なお、弱点は光属性だ。

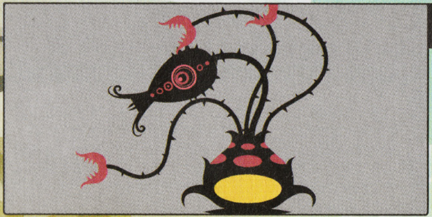
○ ザックネル



主な出現マップ　そこなし胃袋の砂漠

解説　砂漠に出現するボス。大きな体を生かした大車輪やボディプレスでパタポンを追い詰める。ブレスや地震による攻撃を使ってきたときは「ジャンプ」で回避だ。なお、砂に潜っているときは攻撃が当たらないので厄介。弱点の炎、氷、雷属性の装備を使って一気に体力を削ろう。

○ シュクル



主な出現マップ　誠実の屋敷

解説　誠実の邪悪に操られているパタポン食い植物。あらゆる物理攻撃を受け流すが、炎属性には弱い。補食攻撃が脅威だが、食べられる前に触手を破壊することで救出できる。また、パタポンズを眠り状態にする催眠ガスを使用するので、眠り抵抗率を上げておくと戦いやすい。



○ シュシュクル

主な出現マップ　誠実の屋敷

解説　底なしの胃袋を持つパタポン食い植物。物理攻撃を受け流しながら、長い触手でパタポンたちを攻撃する。ジャンプ体当たりや根で串刺し攻撃を行い、弱ったパタポンを捕まえて食べる。また、眠り効果のある催眠ガスを使う。なお、植物なので、炎属性による攻撃が非常に有効だ。



○ ズッタンカーメン

主な出現マップ　不屈の魔塊

解説　動きが早く攻撃が当てづらいボス。獣型と人型、2つの形態をとり、普段は獣型で生息している。獣型時に使用する眠りブレスは「ジャンプ」で回避可能。人型時はより凶暴になり、パタポンズを天変地異で弱らせつつ食べてしまう。弱点の炎か光属性の攻撃で素早く倒そう。



○ センチュラ

主な出現マップ　おごれる翼の台地

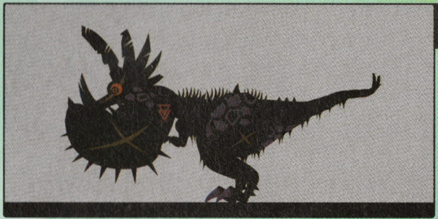
解説　霧に身を隠す蜘蛛系のボス。長い尻尾では叩きつけ攻撃を行い、腹からは猛毒の液体を噴射しパタポンを毒状態にする。また、尻尾の針で刺されると体力が大幅に奪われてしまうので「ジャンプ」で回避だ。なお、霧の状態ではまともに戦えないので、スキルで天候を変えて挑もう。



○ ダーク＝ポンドラ

主な出現マップ　寛大なる墓所

解説　人型、箱型、邪心モードの3形態に変化するボスで、光属性に弱い。人型時の攻撃には「にげろ」と「ジャンプ」が有効だ。一定量ダメージを与えると邪心モードになり、邪神エリアにパタポンを引きずり込む。邪心モードを終わらせるには、画面の右端にある箱を攻撃すればよい。



○ たたりドドンガ

主な出現マップ　勇気の洞窟

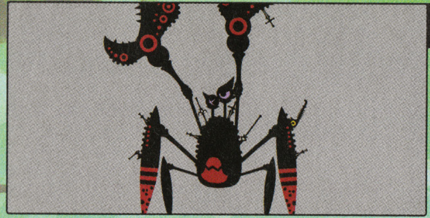
解説　勇気の邪悪に操られている片目が潰れたドドンガ。炎属性のブレスを吐くので、勝てないときは対炎、着火抵抗率がある防具を鍛えて強化してみよう。パタポンとの距離が近くなると、捕食とノックバック効果がある突き上げ攻撃を使用するので「にげろ」で回避だ。氷属性が有効。



○ ダル

主な出現マップ　暴食の下層

解説　「パタ！コー！ツー！」の掛け声で起動する古代兵器で、空中を飛ぶことが可能。ダルの下部に備え付けてある対地ミサイルは「ジャンプ」で、上空からの衛星レーザーは「にげろ」で回避できる。地上に降りているときはチャンスなので、弱点である打撃属性の武器で怒濤の攻撃だ。



○ チョッキング

主な出現マップ　自制の迷宮

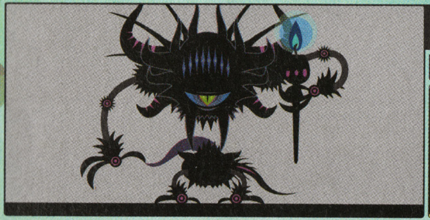
解説　チョッキンナの亜種で、より凶暴なカニ型のボス。普通のハサミ攻撃と泡攻撃のほかに、パタポンの残っている体力をすべて奪ってしまうつかみ攻撃、泡気泡の攻撃を使用する。当たったらひとたまりもないので、つかみ攻撃と泡気泡の予備動作をしたら必ず「にげろ」で回避だ。



○ チョッキンナ

主な出現マップ　自制の迷宮

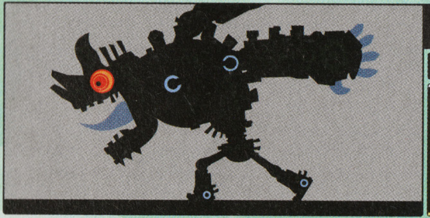
解説　自制の邪悪に操られているボスで、分厚い甲羅と巨大なハサミを持っている。ハサミを使った攻撃のにはパタポンを1撃で倒してしまうつかみ攻撃があり、泡を使った攻撃のなかにもパタポンを即死に追い込む泡気泡がある。両方とも「にげろ」で回避できるので、確実に避けよう。



○ デッタンカーメン

主な出現マップ　不屈の魔塊

解説　不屈の邪悪に操られているボスで、攻撃種別の炎と光に弱い。獣型のときはまとめ食いや爪による攻撃でパタポンを翻弄する。また、眠り効果のあるブレスを使うので、「ジャンプ」で回避しよう。人型になるとパタポンを食べるなど、獣型よりさらに強力な攻撃を使ってくる。



○ ドガイン

主な出現マップ　純潔の巨塔

解説　大きな腕を振り上げ攻撃してくるガインの亜種。攻撃力が高く、1撃で体力を大幅に削られる。押し出し、放り投げなどノックバック効果がある攻撃と、ビーム、叩きつけ、鉄槌など威力の高い攻撃を繰り出す。ドガインに会ったら攻撃種別が打撃や雷の攻撃を使用し、回路を破壊しよう。



○ マジドンガ

主な出現マップ　勇気の洞窟

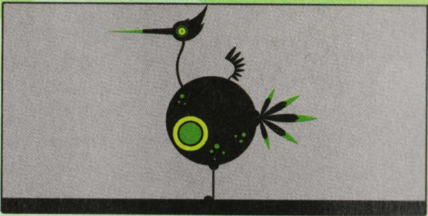
解説　大きな口を開け、パタポンズを丸呑みにしてしまうドドンガ。炎属性の強力なブレスを使用する。対炎、着火抵抗率の高い防具とともに、弱点である氷属性の武器を装備して挑もう。また、捕食、突き上げ攻撃に当たると大きなダメージを受けることになるので「にげろ」で回避だ。



○ マンボス

主な出現マップ　けがれし涙の雪原

解説　コチカチ湖で氷漬けのまま発見された雪原の王。まず氷を壊さないと、ダメージを与えることはできない。巨大な足で踏みつける攻撃と、大きな鼻でパタポンズを吹き飛ばす攻撃を主に使用する。踏みつけ攻撃は「にげろ」で回避可能だ。なお、巨体を生かした突進も脅威的。



○ モーチッチチ

主な出現マップ	よくばり仮面のジャングル

解説 モンスターのモッチチやモッチッチィの親玉。パタポンズが近づいても逃げ出さず、巨体や鋭い口ばしを駆使した攻撃で応戦してくる。ドスンとパタポンズを踏みつぶすボディプレスと、口ばしで突く攻撃を多用するが、すべての攻撃は「にげろ」のコマンドで避けることが可能だ。

シルバーほしポンの道しるべ…ツテカ♪

『パタポン3』コミュニティサイトのススメ

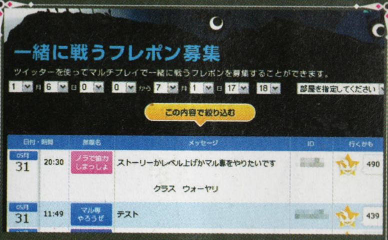
公式で展開している『パタポン3』コミュニティサイト（http://patapon3.jp）は、本作を楽しむプレイヤーの交流の場となるサイトだ。一緒にマルチプレイで遊ぶ仲間を見つけたり、自分のプレイの様子をつぶやいたり、ほかのプレイヤーの様子を見たりと、使い方は様々。ぜひサイトを覗いてみよう。



まず公式サイトから『パタポン3』コミュニティサイトに行ってみよう。

●コミュニティ掲示板を使って仲間を募集

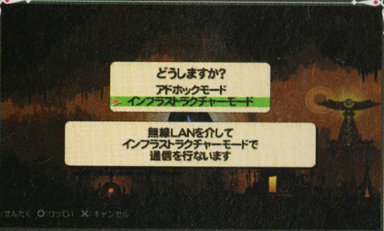
一緒にマルチプレイをする仲間が欲しいけどいきなりアジトに入っていくのは気が引けるという人は、コミュニティ掲示板を使おう。コミュニティ掲示板では時間帯や方法を指定して、マルチプレイをする仲間の募集ができる。募集を見た人は参加表明をしてから指定の時間に投稿者のアジトに行けばOKだ。ここで目的に合った募集を探して、マルチプレイに挑戦しよう。なお、掲示板の書き込みはツイッター経由で行われる。アカウントを持っていない人は、まずツイッターに登録だ。



コミュニティ掲示板は『パタポン3』コミュニティサイトのトップページでチェック可能だ。時間帯や目的、方法がマッチする募集を検索して見つけよう。

●様々なコンテンツでパタポンの楽しさを共有

コミュニティ掲示板以外にも、『パタポン3』コミュニティサイトにはコンテンツが盛り沢山だ。プレイヤーがツイッターでつぶやいたプレイ状況や仲間への呼び掛けをチェックできる「パタポン体験Twitter」や、10人のブロガーのパタポン体験記が読める「ブロガーイベントリポート」など、様々な角度からパタポンの世界を広げてくれる。ほかのプレイヤーの体験を読むだけでなく、自分もプレイ状況を発進していき、本作の楽しさを離れた場所にいるプレイヤーと共有しよう。



コミュニティ掲示板やツイッターなど、『パタポン3』コミュニティサイトを通して知り合った仲間のアジトに出かけるのも、本作を楽しむ方法の1つだ。

ゲーマガBOOKS

PATAPON 3 パタポン

公式パーフェクトガイド

2011年7月8日　初版発行

構成・執筆	有限会社マイルズ・プラス（落合梨倫／吉沢英幸／高橋天翼／石田真吾／柴野洋吏）
本文・カバーデザイン	有限会社マイルズ・プラス（船場俊久／宮山千秋）
制作協力	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
印刷・製本	共立印刷株式会社
発行人	新田光敏
編集	エンタテインメント書籍編集部（長瀬奈津子）
発行	ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒106-0032　東京都港区六本木2-4-5 営業　TEL03-5549-1201 編集　TEL03-5549-1164

ISBN978-4-7973-6559-7
Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。

ゲーマガBOOKS

構成・執筆
本文・カバーデザイン
制作協力
印刷・製本
発行人
編集
発行

©2011 Sony Computer Ent

©SOFTBANK Creative Corp

ISBN978-4-7973-6559-7
Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社営業部にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。

禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

http://www.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

"PS","PlayStation"and" PSP "are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

※本書に記載されているデータはすべて編集部調べのものです。

NOT FOR SALE

PATAPON 3 パタポン

公式パーフェクトガイド

特典アイテム　プロダクトコード

有効期限

●この"プロダクトコード"の有効期限は2012年7月31日までです
（有効期限以前にオンラインサービスが終了した場合は"プロダクトコード"は無効となります）。

プロダクトコード、PlayStation®Networkに関するお問い合わせ

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター
URL　http://www.jp.playstation.com/support/
TEL　0570-000-929
（PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444）
受付時間　10:00～18:00

発　行　ソフトバンク クリエイティブ株式会社
http://www.sbcr.jp/
TEL　03-5549-1164
受付時間　平日の午後4時から午後6時まで

PlayStation Portable

道化のピエッタヘルム



『パタポン3』専用特典アイテム

PATAPON 3 公式パーフェクトガイド

特典アイテム　プロダクトコード

※このプロダクトコードは「パタポン3　公式パーフェクトガイド」の購入者への特典付録として提供されてい

全ヒーロー必須の完全攻略本

全88クエスト、全28クラス、全670アイテム、すべてのデータが凝縮された必携の1冊!!

本書オリジナル防具「道化のピエッタヘルム」プレゼント 有効期限：2012年7月31日

SoftBank Creative　ゲーマガ　milesplus／編

進軍に役立つ情報満載!!
攻略からカスタマイズまでこれ1冊で自由自在!!

システム解説
基本から応用まで、システムを徹底解説。これを読めばマルチプレイでも困らない。

クラス紹介
ダークヒーローを含む28クラスの開放条件からクラススキル、セットスキルの効果まで記載。

クエスト攻略
88のクエストすべてを攻略ヒント付きで解説。エンディングまでのチャートも掲載。

データ解析
武器や防具を含む670のアイテムはもちろん、髪型や敵のデータも余すことなく収録。